
軟體世界
SOFT WORLD MAGAZINE
Fantasy Style
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
PC POWER
155期
2002 / MARCH
3月
SOFT WORLD MAGAZINE
附贈MegaDisc石盤
勁爆試玩區：
破碎銀河系、商業帝國、
Worms Blast……
動畫展示區：
聖女之歌、富甲天下3、
致命武力2～重生……
多款遊戲修正檔、桌布
共享軟體盡在其中
安德烈斯守護神
最終傳說 大公開
春天新體驗
漫畫導讀RPG
本期大放送
安德烈斯 獨家人物滑鼠墊
當月紙板月曆
古龍群俠傳ONLINE
新人物貼紙組
多項人物大獎持續放送
遊戲向上委員會
最精湛的產品剖析
重返德軍總部
至尊麻將3麻將高峰會
創世紀戰3
三國之星海風雲II
天使演唱會
神月紀事
究極GAME館
未來新品詳細探訪
天堂火龍窟最新完整訊息
暑假線上最新強檔
搶先曝光Depth Fantasy
信長之野望-蒼天錄發行前最大報導
網路遊戲3D鉅作
完全披露神話
古惑人生虛擬青少年生活全體會
攻略圖書館
遊戲過關最佳指南
富甲天下3
完整攻略一級資料大公開
奇蹟花園
幫助你重建魔法花園
神月紀事
任務完全攻略指南
笑傲江湖網路版
新手上手指南
危城之戰
軍事戰役關卡全解
遊戲仙人研究室
深入探訪遊戲界的人事物
了解歷史放眼未來線上遊戲的昨日、今日、明日
2002年春節電腦展全程導覽
微軟遊戲新作末日危城首席設計師克利斯、泰勒專訪
ISSN 1605-2722
03
9 771605 272000
Printed in Taiwan
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售
終極促銷價 香港 HK $55 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12

WindThunder

2002 spring

聖女之歌不歇
守護者之心不醒

聖女之歌
HEROINE ANTHEM

http://ha.windthunder.com



WindThunder 風雷時代股份有限公司

■遊戲類型：角色扮演 ■上市時間：2002年春季 ■售價：未定 ■web site：http://ha.windthunder.com
■作業系統：Windows95/98/2000 ■硬體需求：CPU/P200,RAM/64MB,HD/未定

For **Windows**95/98/200 CD-ROMx6



武林風雲再起

唯我獨步天下

Compaq Presario 5000 3D戰神III
DDR雙倍戰力，叱吒登場！

你想穩坐電玩不敗的盟主寶座，快來迎接全新戰能的Compaq Presario 5000 3D戰神III，採用史上超強DDR（Double-Data-Rate），以CPU結合GPU雙處理器，搭配系統及視訊「雙DDR」記憶體，頂級戰備出擊，加倍的顯示效能，更現精緻逼真的聲效光影、人影及擬真的炫麗實境，流暢震撼的畫面及極速特效，創造超炫的雙倍戰力，帶你進入獨一無二的新戰場，打盡天下，依然至尊不敗！

3D戰神III 不敗神功



高效能 Pentium® 4 處理器	全新作業系統 Windows® XP	NVidia GeForce 3 Ti-200繪圖處理器	DDR視訊專用記憶體	DDR266系統記憶體	可換式彩殼

買就送

1. Dr.eye 2001體與通版譯版　2. IS.net ADSL / 56K一年不限時數寬頻帳號　3. 遊戲軟體2套：特攻神諜/王牌飛行員

遊戲編輯推薦：

Presario 5000 3D戰神III狂傲版

- 採用Intel® Pentium® 4 處理器1.8GHz
- 256MB DDR266系統記憶體
- GeForce 3 Ti-200繪圖處理器
- 64MB 400MHz DDR視訊專用記憶體
- 40GB硬碟
- 16倍速DVD-ROM
- 10/100 網路卡
- 56K數據機



〔超優惠專案〕

搭配17"螢幕顯示器，附贈JBL白金立體聲喇叭 特價NT$ 42,900
搭配15" FP768A液晶螢幕，附贈JBL白金立體聲喇叭 特價NT$ 50,900
搭配17" TFT7020液晶螢幕，內建立體聲喇叭 特價NT$ 59,700

康柏銷售熱線：0800-099-889
線上購物中心：www.compaq.com.tw





康柏個人電腦使用合法微軟Windows®產品
www.microsoft.com/piracy/howtotell

大同全省服務站 0800-052-666　群環科技 0800-066-268　捷元公司 (02)2795-6677　聯強國際 (02)2506-3320

歡迎索取 Compaq Presario 5000 相關資料，請填妥下列資料放大傳真至(02)2776-8080

公司名稱：　　姓名：
電話：　　傳真：
地址：
E-mail：

SD



WingMan® 互動遊戲裝置系列

準備好進入遊戲競技場開始廝殺了嗎？

擁有精準機械設計與強力馬達運轉的羅技獨特力回饋術，

將帶您親身體驗最真實的顛簸、迴彈、晃動與撞擊等力量。

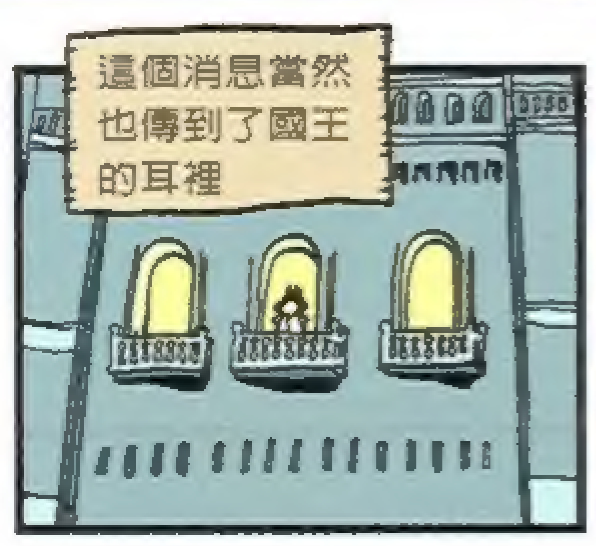
從此，您可以身歷其境，真實體驗遊戲的動感！

安德烈斯王國建國以來，傳說中的守護者聖獨角獸，在光明與黑暗的最後一次對決中，就在王國軍隊快被擊垮時，如閃電般的降臨，並以其神力衝垮G魔王佈下的封Game魔法，為安德烈斯王國取得最後的勝利。但是祂卻從此杳然無蹤，再也沒有人見過祂的身影。

就在王國取得勝利的同時，王妃蘇菲雅也失蹤了！

國民們紛紛傳說，聖獨角獸其實就是失蹤王妃的化身。甚至連索特王也這麼覺得。

















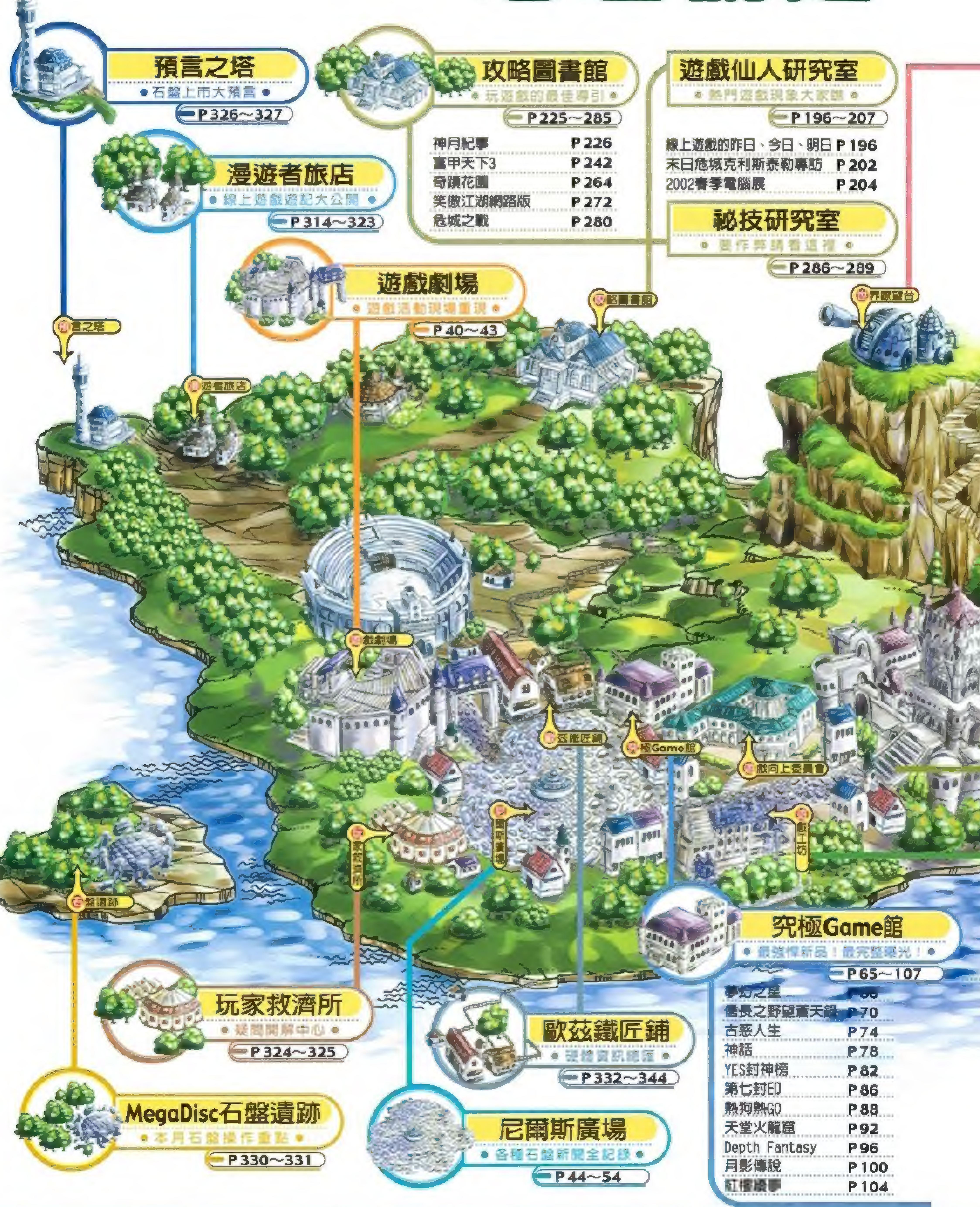
去吧!! 去帶回安德烈斯的守護者—

把美麗又純潔的聖獨角獸帶回來吧！！





安德烈斯王國 地理概述


預言之塔
• 石盤上市大預言 •
P 326～327
漫遊者旅店
• 線上遊戲遊記大公開 •
P 314～323
攻略圖書館
• 玩遊戲的最佳導引 •
P 225～285
神月紀事 P 226
富甲天下3 P 242
奇蹟花園 P 264
笑傲江湖網路版 P 272
危城之戰 P 280
遊戲仙人研究室
• 熱門遊戲現象大家談 •
P 196～207
線上遊戲的昨日、今日、明日 P 196
末日危城克利斯泰勒專訪 P 202
2002春季電腦展 P 204
秘技研究室
• 要作弊請看這裡 •
P 286～289
遊戲劇場
• 遊戲活動現場重現 •
P 40～43
究極Game館
• 最強悍新品！最完整曝光！ •
P 65～107
夢幻之星
信長之野望蒼天錄 P 70
古惑人生 P 74
神話 P 78
YES封神榜 P 82
第七封印 P 86
熱狗熱GO P 88
天堂火龍窟 P 92
Depth Fantasy P 96
月影傳說 P 100
紅樓緣夢 P 104
玩家救濟所
• 疑問開解中心 •
P 324～325
歐茲鐵匠鋪
• 硬體資訊總匯 •
P 332～344
MegaDisc石盤遺跡
• 本月石盤操作重點 •
P 330～331
尼爾斯廣場
• 各種石盤新聞全記錄 •
P 44～54

世界瞭望台-東方觀測站
• 日遊飄洋過海現身 •
P 184～193

世界瞭望台-西方觀測站
• 歐美遊戲製作曝光 •
P 194



安德烈斯王城
• 石盤受歡迎程度最佳參考 •
P 34～35

皇家藏寶庫
• 超值寶藏國民大放送 •
P 36～37

皇家畫室
• 藝術家的最佳實力展示 •
P 38～39

遊戲極品堂
• 懷念回憶中的經典遊戲 •
P 178

皇家商號
• 最燙手上市遊戲及精品介紹 •
P 180

魔王的洞窟
• 怒氣抒發不吐不快 •
P 328～329

遊戲向上委員會
• 優劣利弊在此公斷 •
P 299～313

三國之星海風雲 II	P 300
天使演唱會	P 302
至尊麻將3—麻將高峰會	P 304
神月紀事	P 306
創世紀戰3	P 308
重返德軍總部	P 310
戰士評議學堂	P 312

遊戲工坊
• 新遊戲預覽全收錄！•
P 129～162

三國群俠傳	P 130	英雄列傳	P 152
小李飛刀	P 132	人生	P 153
救世軍	P 134	e電園	P 154
戰場	P 136	狗背尼娃娃	P 155
三國封神	P 138	戰略星球	P 156
金庸之決戰光明頂	P 140	上海飛龍	P 157
魔獸世界	P 142	漢朝與羅馬	P 158
魔域幻境之武林大會二	P 144	LOVE TODAY	P 159
神諭時刻	P 146	商業帝國	P 160
禁衛軍	P 148	少林麻將	P 161
永恆之星	P 150	魚美人	P 162

出版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司
劃撥帳號 41941885
雜誌・軟體線上訂購
遊戲快遞購物網站
http://www.gamexpress.com.tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區/高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988 FAX：(07) 8151992
北區/台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27889188 FAX：(02) 27889295
中區/台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：(04) 2020870 FAX：(04) 2060610

農學股份有限公司
新店市寶橋路235巷6弄6號2樓
TEL：(02) 29178022 FAX：(02) 29156275

新

黃金典藏包

金庸群俠傳 Online

決戰光明頂

資料片
金庸原著改編

問誰能天下無敵？誰能一戰成名！

金毛獅王

黃金典藏包

讓你金光搶搶滾！！

決戰光明頂黃金典藏包內含：

- 決戰光明頂+百萬大搶答二合一資料片光碟
- 一組開卡序號＋150點開卡點數
- 金庸群俠傳Online遊戲儲值點數 800 點
- 8 尊捨身成就你無敵天下的替身娃娃，捨命超值相送！
- 無往不利的乾坤袋，提升負重能力100點，
  為你節省奔波時間，練功升等更快！
- 可愛又拉風的決戰光明頂紀念背袋，陪你四處ㄆㄚ ㄆㄚ走！

快樂獅子吼特價NT$ 999 元

【紀念背袋】

四大天王

超值道具實物，包你光明頂上

勁白開卡包

白眉鷹王

勁白開卡包

金庸群俠風雲再變，
光明頂上任你獨當一面？！

決戰光明頂勁白開卡包內含：

- 決戰光明頂+百萬大搶答二合一資料片光碟。
- 一組開卡序號＋150點開卡點數。

獨當一面特價NT$ 39 元

年







金庸群俠傳 Online
決戰光明頂
資料片
金庸原著改編
庸人用力，高手用腦，
炫紫狂練包，
讓你練功沒煩惱！
決戰光明頂炫紫狂練包內含：
- 決戰光明頂+百萬大搶答二合一資料片光碟。
- 一組開卡序號＋150點開卡點數。
- 打通金庸Online任督二脈的活動式攻略一本
紅得發紫特價NT$ 250元
【精裝攻略本】
紫衫龍王
炫紫狂練包
插畫家/疑閣
包包報喜
一戰成名、天下無敵！！
青翼蝠王
尚青一包在手，
新手天下無敵
決戰光明頂尚青新手包內含：
-決戰光明頂+百萬大搶答二合一資料片(CD一片)
-開卡遊戲點數300點(不可儲值)
-地圖+簡易上手說明書
-新手攻略本一本，超級新手秘笈，讓你輕易上手，天下無敵！
-召喚狼煙：召喚護衛NPC，打架好幫手，助你練功天下無敵！
-可使用200次之煙霧彈：打不過就跑，繞跑保命天下無敵。
-替身娃娃2枚：幫你被KO，不掉道具、不扣等級，打不死天下無敵。
尚青無敵特價NT 199元
尚青新手包
波蜜

安德烈斯王國

演出人員

真是開心啊！趁著寒假及新年期間，大家口袋飽飽、時間多多，王國內的商品可是都大受歡迎，銷售狀況好的不得了！特別在此代替各工坊謝謝眾國民的支持，我也會盡力販售更多優值產品，讓國民們都能開開心心的玩，快快樂樂的過生活！

眼看過年又要來到了，雖然因應週休二日之故，可以連休六天左右，不過對本仙人來說，八成又要找個時間來加個小班了，不然稿子可是不會自動完成的耶！在此也祝各位讀者新年有個好的開始，事事順心如意喔！

大家期待的安德烈斯王國人物畫像大賽，已於皇家畫室中公佈了，請大家記得去欣賞欣賞歐 ^^

各位國民新年過的如何啊？希望大家都順順利利，財源滾滾進。話說回來，最近王國忽然吹起了一陣數字風，大家都在玩猜數字遊戲。唉唷！數字猜來猜去有什麼好玩，還是多玩玩我們各工坊的新遊戲吧，有教育意義且又有趣，不一定還能像電玩小子一樣名揚國際呢。

趁著新年及寒假的空檔，本賢者的「一心多用魔法」又更進一步了！以前我可以一邊玩遊戲與看一邊看電視，順便聽音樂而已。現在，除了上述三件事外，我已練到還可同時打掃環境，並且順便寫稿子了！很酷吧？不過這麼危險的事，小孩子千萬不要學喔！

本月我們鐵匠舖可是有很多新武器喔！趁著新年期間大家手頭充裕，趕緊加強你們的各種配備吧，這一年可是會有更多稀奇古怪的石盤，等待你們破解。不好好準備是不行的啦！

外表白如雪，肚裡一團黑，從來不偷竊，硬說也是賊。射動物名一

長腳秀才，嘴兒厲害，白天飛去，夜晚又來。射動物名一

想不到這個年過的這麼快，一轉眼就到元宵節了，還在想要去哪裡猜燈謎呢！對了，聽說今年燈會又在高雄舉行了，應該會很熱鬧吧！但台南的鹽水蜂炮又似乎在呼喚著我去似的，還有臺北平溪的放天燈活動等等，唉～真難決定，啊～啊，沒有注意到我的燈籠已經燒起來了啦～～

猜出來上面的燈謎了嗎？^^

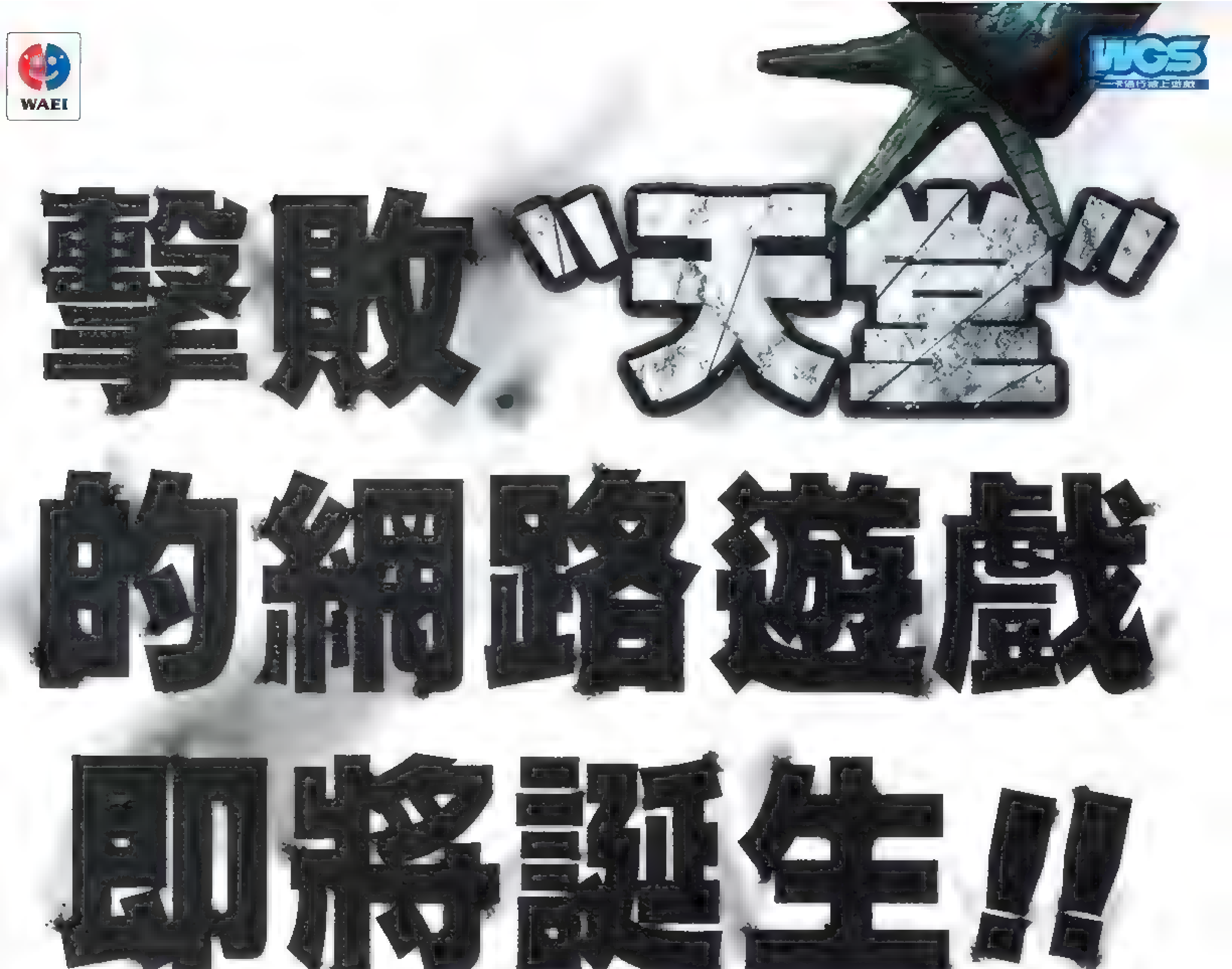
1 烏賊
2 蚊子

過完了快樂的新年假期，想必大家都有很多休閒時間可以去玩玩遊戲^^，不過我想未必大家都可以玩得盡興，因為一定有很多人不小心誤觸地雷，玩到個爛遊戲，這時心裡有什麼苦水、不爽，歡迎大家來魔王洞窟來發洩……厂厂

從現在開始，請叫我「飛刀小蕾」，我要走遍天涯，鋤強扶弱，行俠仗義，為了世界的正義拋棄溫暖的家・・・（下定決心努力狀）

恭喜發財！因為年節旅遊的關係，讓旅店的生意小有起色，新的一年還請大家多多關照。去年一年是網路遊戲的戰國時期，今年年初到年中陸續有許多網路遊戲會加入戰局，可要好好想想該花時間來玩哪個遊戲，滿傷腦筋的。>_<

今年是精力充沛的馬年喲！我的心中充滿了愛的感覺，我有預感，今年應該可以找到一個・・呵呵・・不說了。



玩家可以建造屬於自己的城市
並可以參與選舉

www.waei.net



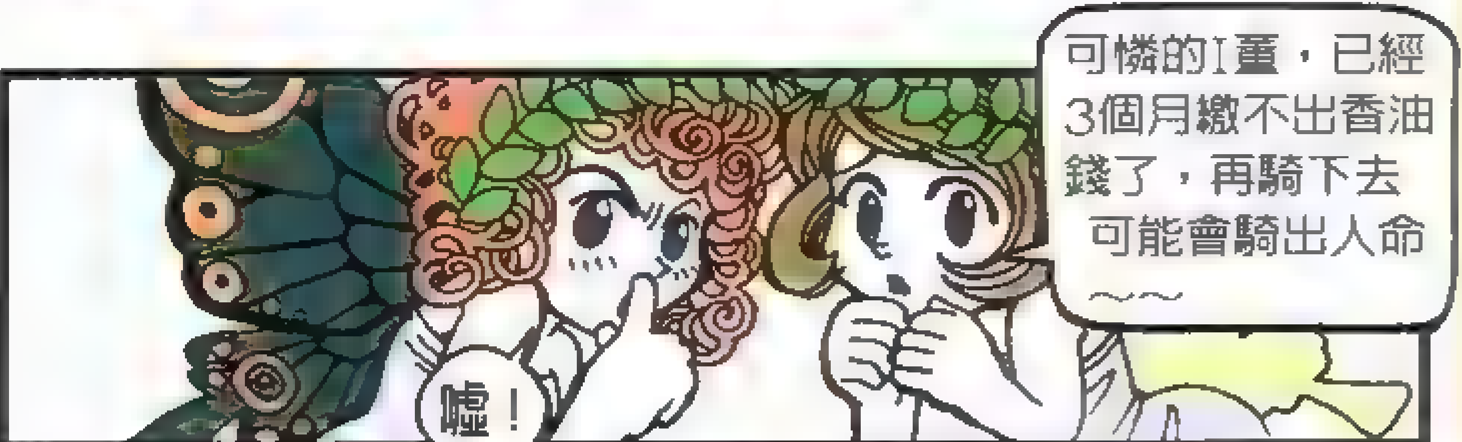
「廣告神殿等待大家來參拜歐！」











風雷時代…………封底裡
智冠科技…………封面裡、24-29、60-63、118-121、210-220、222、291-297、346-350、360
中華網龍…………封底、8-9
康柏電腦…………1
羅技電子…………2-3
華義國際…………11、13、15、17、19、21-23
台碩電腦…………14
尖端出版社………16
全民快打…………18
大新資訊…………20
台灣光榮…………30-33
遊戲橘子…………48-46、49、51、53、55
英特衛國際………56-59
光譜資訊…………64
捷生資訊…………108-109
宇峻科技…………110-112
香港智傲…………113-115
松崗電腦…………116-117
台灣帝技爺如……122-128
大宇資訊…………163-173
漢堂國際…………174-176
大點資訊…………177
第三波資訊………208-209
尼奧科技…………221
精訊資訊…………223
大宇全球…………224
詮積資訊…………290
極真科技…………298
英寶格……………351-357
全球歡樂…………358-359

廣告森林神殿參加熱線

愛德琳女神 曾玉琴 advertise@swm.com.tw

凱莉小天使  kelly@swm.com.tw

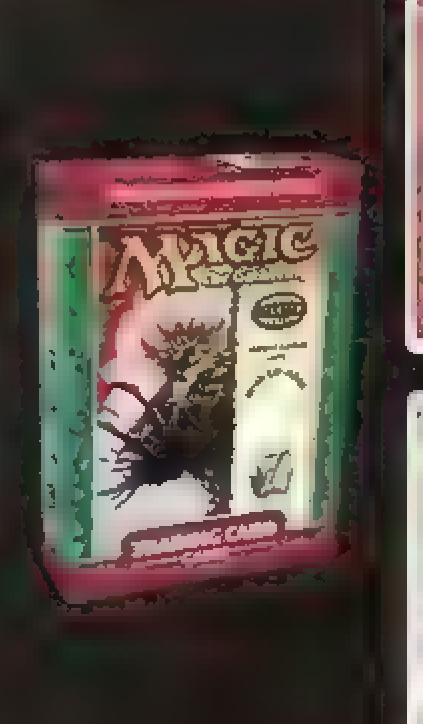
高雄專線（07）8151063

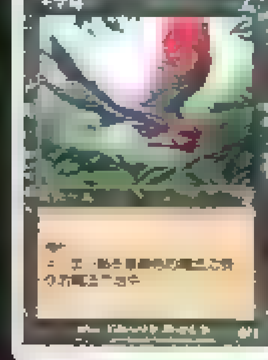
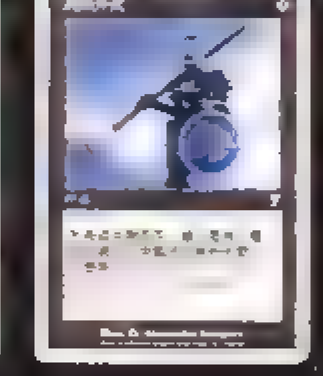
珍妮小天使  jany@swm.com.tw

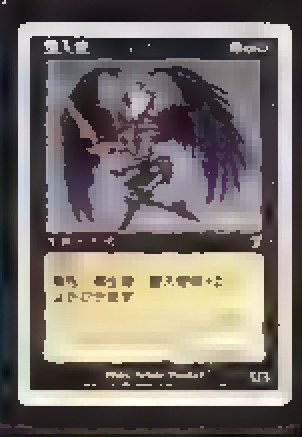
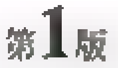
台北專線 27889188-248



玩家可以建造屬於自己的房屋
並且可以設計內部裝潢



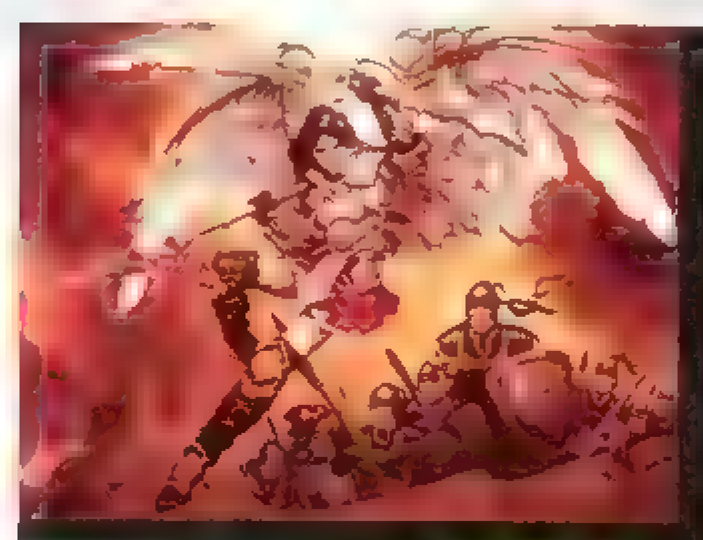
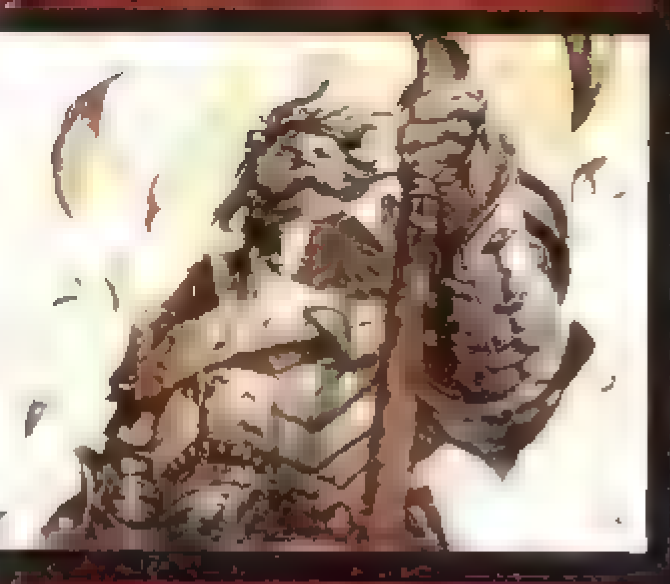




全球銷售第一的益智型集換式紙牌遊戲～魔法風雲會

讓你挑戰智慧的極限！

記者／放蕩術士 專題報導

魔法與夢幻是現在最流行的話題，不管是哈利波特還是線上遊戲都具備這兩種特性。但是你可知道，早在1993年美國排組數學教授Richard Garfield推出Magic the Gathering（中譯：魔法風雲會）集換式紙牌遊戲之後，全球就刮起魔法旋風；至今魔法風雲會已流行到多個國家，全球玩家更超過600萬人，每年還有全球巡迴賽、專業賽、世界大賽等，總獎金將近美金300萬元，許多國家更把它列為最佳的益智遊戲，因此有許多玩家以打比賽領獎金為主要職業，去年更有位美國職業玩家全年共拿到超過美金25萬元的獎金。在魔法風雲會裡，共有超過2500種以上的魔法、生物、神器等任你組合，你在遊戲中將扮演異次元魔幻世界裡的旅法師，並利用手上一套經過你精心組合的魔法牌與對手決戰。有這麼好的遊戲，你還在猶豫什麼？快向全省各大漫畫便利屋、卡片專賣店洽詢購買。你也可以上網查詢相關資訊，全球官方網址：www.wizards.com，中文官方網址：www.spp.com.tw。你也可以來函索取教學CD及樣品包，來函請寄：231新店市復興路43號8樓，台灣地區獨家總代理：尖端出版股份有限公司 魔法風雲會收。來函請註明索取項目、姓名、地址、電話及e-mail。另有服務專線：(02)2218-1582轉114，傳真：(02)2218-5674。










擊敗"天堂"的網路遊戲

誕生!!

有多樣的生活技能及合成技術

華義

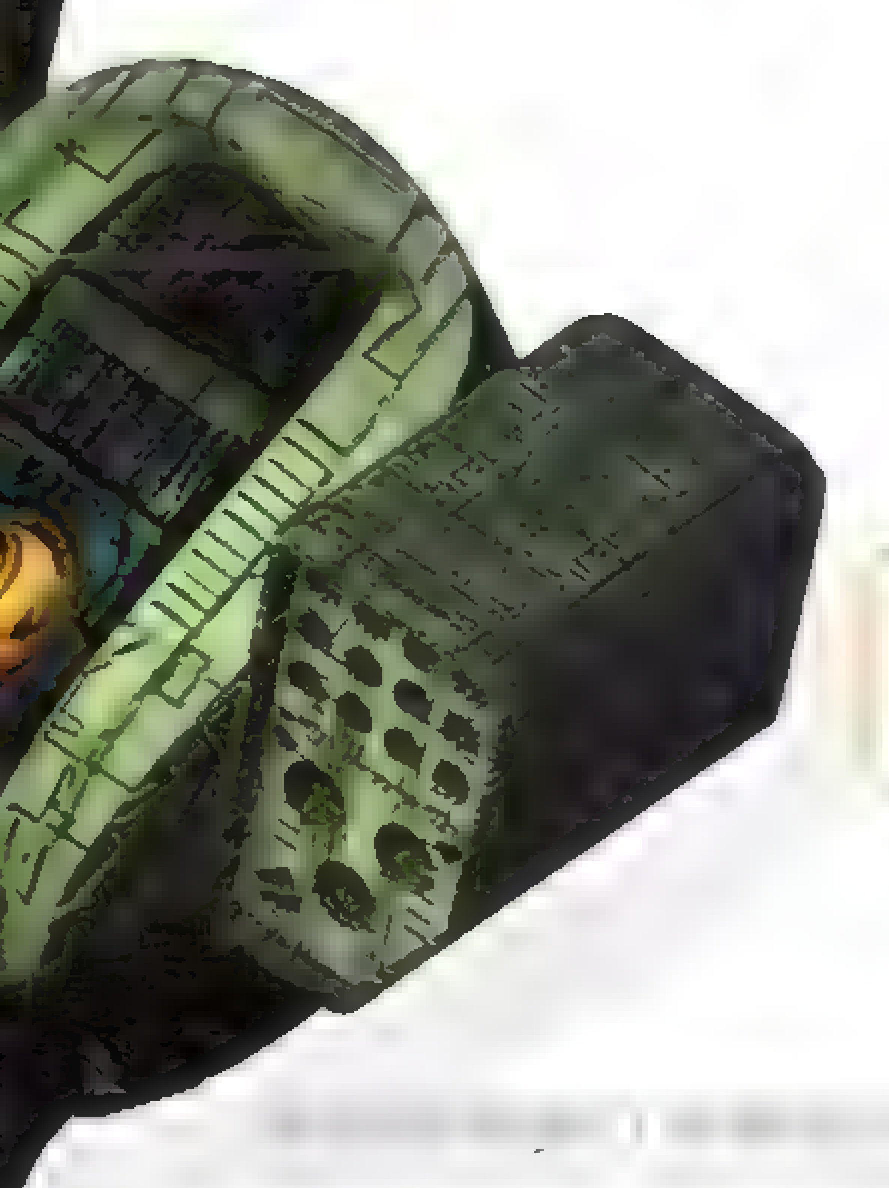
www waei net







擊敗"天堂"的網路遊戲即將誕生!!



多變化的穿衣系統，可以即時更新

www.waei.net



神機世界2
EVOLUTION 2
遙遠的約定
DC第一款改版中文RPG鉅作
享受超高戰略性戰鬥
有趣的特技系統
新奇的組合系統
STING
大新資訊股份有限公司
DYSIN INTERACTIVE CORP.
台北縣中和市建八路2號2F-2 TEL：+886-2-8226-2566 FAX：+886-2-8226-2565 http://www.dysin.com.tw





XXXX遊戲 與 天堂 之功能比較圖

全新網路遊戲「XXXX遊戲」正面挑戰「天堂」功能大比較，玩家應知道，而且要計較

攻城，守城戰	有	有
可以建立公會及繪製公會標誌	有	有
怪物死亡會隨機掉落寶物	有	有
特殊職位在玩家頭上會有符號，如皇冠	有	有
城主可以調整稅率	有	有
鷹眼小地圖	有	有
交易系統	有	有
多樣化聊天系統	有	有
好友名單	有	有
熱鍵設定	有	有

XXXX遊戲更多的功能	XXXX遊戲	天堂
玩家可以建造屬於自己的城市，並可以參與選舉	有	無
多變化的穿衣系統，可以即時更新	有	無
玩家可以建造屬於自己的房屋，並且可以設計內部裝潢	有	無
可在7-11購買點數卡	有	無
有多樣的生活技能及合成技術	有	無
玩家待在遊戲內時間的長短，會影響獲得額外點數的多寡	有	無
武器上並沒有職業的限定，任何玩家均可裝備	有	無
保護新手至30級，在30級內不會遭受其他玩家惡意PK	有	無
有專門讓玩家PK的場所	有	無
可以自動切換武器及工作道具	有	無
當玩家將裝備置於腳下，其他玩家並無法拾獲(供鑑定)	有	無
具有動作指令	有	無
可設定自動行走	有	無
玩家可以自由調整遊戲視窗的大小	有	無
新手教學區（新手上路無阻礙）	有	無



石器時代3.0版 ON LINE
伊甸新大陸

神奇魔幻新世界　科技娛樂新文明






伊甸新大陸










全新建物

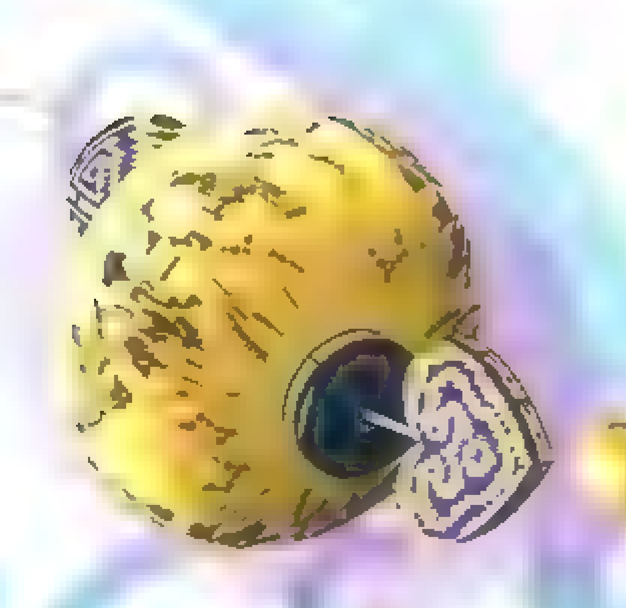


YESN
封神榜
魅
妲己
狐仙族公主，傾國傾城的美女，個性單純善良，擁有美麗脫俗的容貌，臉上總是有著如春天般的笑容，她常帶著最愛的狐仙燈四處遊走，幫助在谷前迷途的人們。
全新型態的OnLine Game

前所未見的武俠CS



3D即時的多人近身大亂鬥，別的地方無法享受。
網路上8對8的激鬥，挑戰團隊的默契與功力。
全曲面的角色，再加上『刀魂』的武器軌跡系統，
讓你不只好看還更好玩。





體驗臥虎藏龍的中國武術美學

每個角色都擁有30多種動作，加上神怒技的設計，
動作千變萬化，真叫人大呼過癮！優美、流暢的武打動作，
讓你置身遊戲如同『玉嬌龍』！




YES
封神榜
義
揚戰
全新型態的OnLine Game


線上集團大火拼：引爆網路新感受！
體驗大型機台上格鬥遊戲讓人熱血噴張的感受，享受格鬥
在Yes封神榜裡，透過線上網路的機制，玩者不但可以單挑遠方的友
人，你更可以呼朋引伴成群結社，來場集團大火拼，在這裡任君發揮，
想像置身網路線上，我方
在Yes封神榜的世界裡，是沒有什麼不可能的事！
發行
軟體世界 智冠科技股份有限公司
研發
十乾科技有限公司
KINGO SOFTWARE


Cover Image Characte Designer Illustration
羅德斯島戰記、武林群俠傳…田章博老師繪製
魔神降世，歷史崩盤，
三國英雄，東躲西藏，
水深火熱，百姓遭殃！
將自由主義的春天，
帶回水深火熱的三國時代！

天下即將大亂，老仙越幫越忙，
大法九天逆龍，亂世魔神囂張，
三國煙消雲散，
歷史秩序大亂！！！
多樣事件任你拼湊鬧盪，
英雄人物隨你點名結伴！
歡樂遊戲自由主義，創意擺平三國崩盤！



找出隱居的亂世英雄，憑膽識、智謀結交三國好漢，
三十多位人物可加入戰鬥團隊，孔明與周瑜、呂布與
張飛，全力奮願、盡棄前嫌！！

歷史秩序大混亂，事件任務隨君挑選、多樣劇情任君
組合！趣味小遊戲讓你動動腦解開神奇八陣圖之謎！
面對三國空前危機，搶救方式空前開放！

三國名將各展所長，刀槍劍戟虎虎生風、法術系統天
地動容，人人超過50種技能可以學習使用，時序回合
戰術變化運用，最強化的三國戰鬥亮麗登場！



東方演算科技股份有限公司
Oriental Algorithm System Co. Ltd.
網址 www o-·-s com
TEL 02 87126429 FAX 87126411
地址 台北市南京東路四段51號4樓









Windows®95/98/Me/2000/XP版 ●中文版 ●980元

結婚對象增加·並能培育後代!

友好的武將會介紹結婚的對象,並且在婚後擁有繼承玩家能力的子嗣。在子嗣成人前可自由教育,栽培出理想的二世武將!

加入「戰術戰役劇本模式」

劇本內容集魏、吳、蜀三國著名的戰場與歷史事件之大成。而且故事的分歧隨過關條件而異,結局變化也十分豐富!

- 新增3個孔明去世後的新劇本
- 凡玩過必留下痕跡的「年表功能」
- 可自由設定武將資料的「編輯器功能」

同時發售 威力加強版及主程式2合1組合包 『三國志VIII with 威力加強版』 Windows®95/98/Me/2000/XP版 ●中文版 ●2,200元

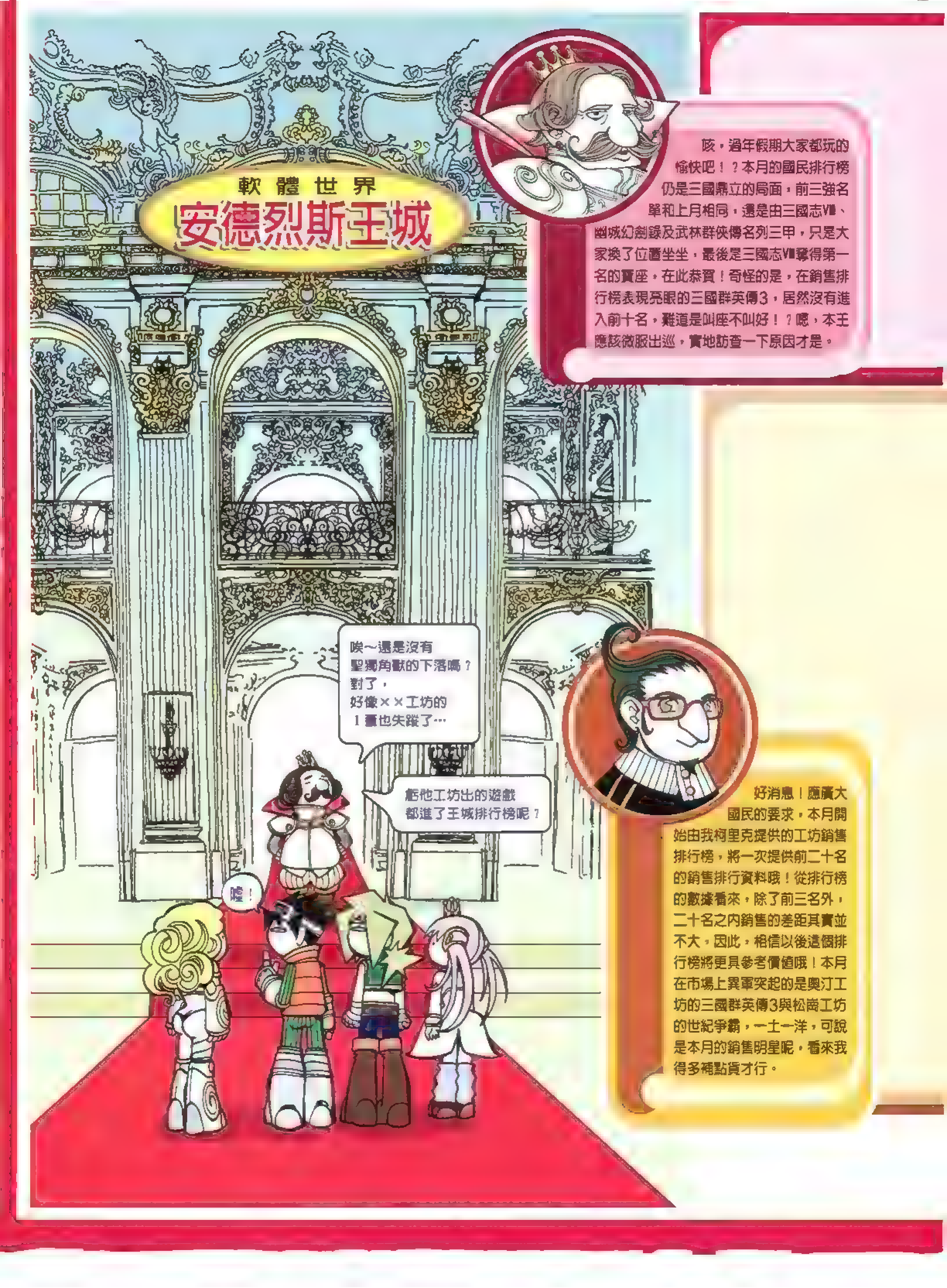
三國志VIII Windows®95/98/Me/2000/XP ●中文版 ●1,800元 好評熱賣中!

臺灣光榮綜合資訊股份有限公司 台北市信義區松仁路89號5樓D室 TEL:(02)2345-0020


koei
威嚇一聲取天下！
可在600位人物中選擇想扮演的主角。
憑毅力在戰國亂世闖出一片天！
大至規模浩大的會戰，小到兩人決鬥，
激烈的卡片戰，打遍大小戰鬥！
豐富多樣的卡片超過800張，



有如身歷其境!
2款超人氣動作遊戲鉅作,
將以中文版問世!
SHIN SANGOKUMUSOU
真三國無双
TM
完全中文化版本
化身爲三國志的英雄,奔馳於沙場之上!
享受橫掃千軍,所向披靡的快感!
Produced by ω-Force
PlayStation®2
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
TEL:(02)2345-0020


軟體世界
安德烈斯王城
咳，過年假期大家都玩的愉快吧！？本月的國民排行榜仍是三國鼎立的局面，前三強名單和上月相同，還是由三國志Ⅷ、幽城幻劍錄及武林群俠傳名列三甲，只是大家換了位置坐坐，最後是三國志Ⅷ奪得第一名的寶座，在此恭賀！奇怪的是，在銷售排行榜表現亮眼的三國群英傳3，居然沒有進入前十名，難道是叫座不叫好！？嗯，本王應該微服出巡，實地訪查一下原因才是。
唉～還是沒有聖獨角獸的下落嗎？對了，好像××工坊的1號也失蹤了…
其他工坊出的遊戲都進了王城排行榜呢？
噓！
好消息！應廣大國民的要求，本月開始由我柯里克提供的工坊銷售排行榜，將一次提供前二十名的銷售排行資料哦！從排行榜的數據看來，除了前三名外，二十名之內銷售的差距其實並不大，因此，相信以後這個排行榜將更具參考價值哦！本月在市場上異軍突起的是奧汀工坊的三國群英傳3與松崗工坊的世紀爭霸，一土一洋，可說是本月的銷售明星呢，看來我得多補點貨才行。



國民排行榜

■統計日期：1月25日～2月15日

1 三國志VIII

● 台灣光榮
● 戰略
上回2　票數 648

2 幽城幻劍錄
● 漢堂國際　● 角色扮演
上回3　票數 534

3 武林群俠傳

● 智冠科技　● 角色扮演
上回1　票數 509

4 櫻花大戰2

● 第三波　● 戰略角色扮演
上回8　票數 321



名次	遊戲	代理/發行	類型	上回	票數
5	世紀爭霸	松崗電腦	即時戰略	新登場	276
6	超時空英雄傳說3	宇峻科技	戰略角色扮演	上回4	262
7	新仙劍奇俠傳	大宇資訊	角色扮演	上回5	237
8	尋秦記	智冠科技	角色扮演	上回7	211
9	金庸群俠傳Online	中華網龍	線上角色扮演	上回6	201
10	暗黑破壞神2資料片：毀滅之王	松崗電腦	動作角色扮演	上回9	147

工坊銷售排行榜

■統計日期：1月01日～1月31日
■資料來源：協力商店

1 金庸群俠傳Online

● 中華網龍
● 線上角色扮演
上回2　票數 5913

2 三國群英傳3

● 奧汀科技
● 戰略
新登場　票數 4936

3 世紀爭霸

新登場　票數 3294

4 超時空英雄傳說3

上回3　票數 2539

5 天堂

上回1　票數 2528

6 破碎銀河系

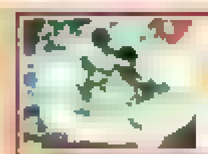
新登場　票數 2316

7 八年抗戰

上回6　票數 2276

8 幽城幻劍錄

上回4　票數 2249



名次	遊戲	代理/發行	類型	上回	票數
9	蜀山外傳～紫青劫	智冠科技	角色扮演	上回5	2217
10	16張麻將寫真館	[illegible]	益智	上回12	2203
11	重返德軍總部	松崗電腦	動作射擊	新登場	2105
12	魔力寶貝	大宇資訊	線上角色扮演	上回16	2086
13	哈利波特	美商藝電	動作冒險	再入榜	1927
14	臥龍與鳳雛	[illegible]	角色扮演	新登場	1906
15	笑傲江湖2：五嶽劍派	昱泉國際	角色扮演	上回18	1673
16	新劍俠情緣	智冠科技	角色扮演	上回11	1665
17	創世紀戰3	遊戲橘子	戰略角色扮演	上回7	1627
18	武林群俠傳	智冠科技	角色扮演	上回13	1614
19	幻翼傳說	弘煜科技	角色扮演	上回14	1548
20	暗黑破壞神2資料片：毀滅之王	松崗電腦	動作角色扮演	上回15	1537

154期回函中獎名單20名

張漢挺/彰化縣　林文山/台北縣　林修賢/台南市　黃泳明/台南縣　董文婷/台北縣　吳美軍/高雄市　陳俊諺/台北縣
葉鴻/台北縣　林上中/雲林縣　蔡振昇/高雄市　林泰澄/高雄縣　張耕嘉/苗栗縣　謝昇融/彰化縣　李博煌/高雄市
葉志輝/高雄縣　王麒嵐/台北縣　方維翰/台北縣　林純瀅/台北縣　黃慶昇/桃園市　黃泳勝/台中縣

調查協力商店

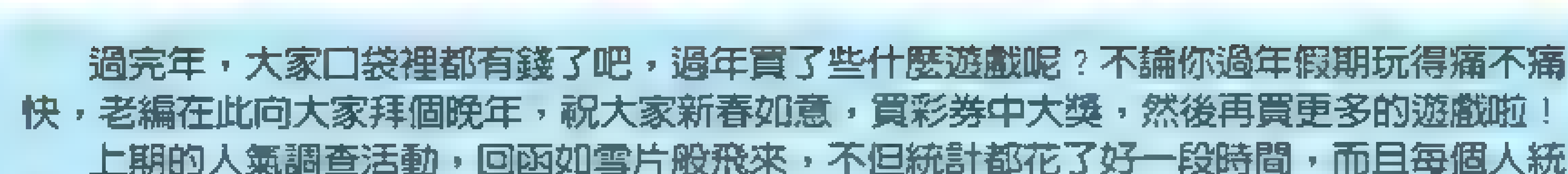
北區　銀色星球　景佳電腦　風神電腦　新宏榮資訊　中聯資訊　豐新電腦　古今集成文化　展書堂文化　甬林電腦　介安電腦　台興電腦　弘城資訊　世新唱片　基隆三書　龍武資訊　創世紀電腦　宇宙模型玩具
中區　新世紀書局　易泰電腦　諾貝爾書城　駿業科技　三民圖書　益稔資訊　亞洲心資訊　飛碟電腦　三民書局　東興電腦　龍軒書局　遠太電腦　錦銘電腦　順發3C量販　群欣電腦
南區　歸仁文化廣場　日本橋　高雄光南　屏東光南　城市漫畫遊戲　塑膠石電腦　北興電腦





過完年，大家口袋裡都有錢了吧，過年買了些什麼遊戲呢？不論你過年假期玩得痛不痛快，老編在此向大家拜個晚年，祝大家新春如意，買彩券中大獎，然後再買更多的遊戲啦！

上期的人氣調查活動，回函如雪片般飛來，不但統計都花了好一段時間，而且每個人統計時心裡都砰砰跳，如果發現是投給自己的回函，就會很高興耶！老編也得到不少票，在此感謝大家！不說廢話了，現在就公佈人氣排行榜的結果



（選票統計至2月15日止）：

1.	蕾蕾		6.	[illegible]女神	217 票
2.	阿雷斯		7.	[illegible]	121 票
3.	藍斯洛		8.	魔王	115 票
4.	[illegible]		9.	[illegible]	98 票
5.	老編		10.	[illegible]	36 票



結果，最受歡迎的人物「果然」是蕾蕾，得票數遙遙領先其他人！而且⋯.老編我的得票數竟然比女神還多耶⋯⋯我好怕啊⋯⋯女神她氣爆了⋯⋯..大家要小心一點啊，下雨天到外面去要小心打雷啊！言歸正傳，除了人氣排行榜外，相信大家最關心的是自己有沒有得獎，以下便公佈人氣調查活動的得獎人：

The Lucky Reward｜最佳人氣大獎得獎人公佈！

—台碩Aspeed Zeus電腦一台—



根據上期公布的人氣調查抽獎規則，投蕾蕾的人都能參加電腦抽獎，在666個支持蕾蕾的人中，最幸運的人是：高雄市　張文誌

在此恭喜你中獎！蕾蕾說她替你感到高興哦，沒抽中的人也不要灰心，不要忘了繼續支持蕾蕾

The Lucky Reward｜國民大獎附獎得獎人公佈！

—PS2一台—

人氣排行第二名就緊張刺激多了，可說是人人有機會，個個沒把握，統計到最後，終於由阿雷斯以五票之差小勝藍斯洛，恭喜勇者的應援團們，幸運得獎的是：嘉義市　吳唯均

支持小藍的人也不要氣餒，明年再舉辦人氣調查活動時，別忘了幫小藍多拉幾票啊！



The Lucky Reward

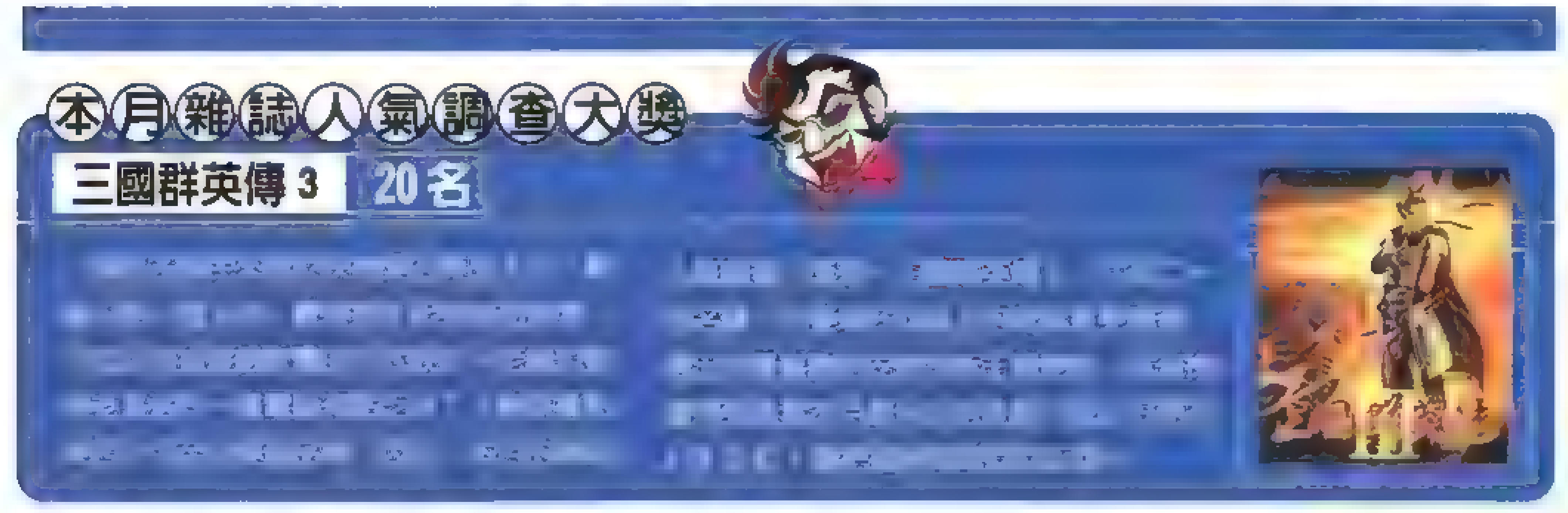
勇者大獎得獎人公佈！

PS2一台

就是他！在阿雷斯旅店生意最清淡的時候，時常光顧挽救了「漫遊者旅店」倒店的危機，努力不懈的投稿累積了100EXP與100S，由漫遊者晉升為冒險家，是王國中的第一名冒險家，下一個目標當然是邁向勇者之路，到時候王國中除了阿雷斯，就有第二名勇者了！在此恭喜冒險家　羽橙！

到目前為止，所有的不需經由抽獎的Honor Reward都已送出，向隅者請密切期待下次的Honor Reward活動！





153期餅乾夢工坊卡哇伊吊飾組得獎名單公佈



(台北市)	吳致霖	詹凱超	陳志堅	邵遵先	李鎮芳	黃啓祥
張庭瀛	(台北縣)	司美杉	(台中市)	(南投市)	(台南縣)	鄒有承
林士峰	范瑞宇	高鑒知	蔡仁智	李孫芳	邱勝郁	李耀坤
江家鳴	陳正榮	鄭忌瀅	許家生	(南投縣)	黃彥儒	楊智文
李詠承	胡雨蓀	(宜蘭縣)	張吉誠	林明興	曾太郎	(高雄縣)
李佩樺	陳宥任	黃文彬	柯宗泰	(嘉義市)	謝吉鴻	邱彥儒
葉雲松	黃怡凱	(新竹市)	簡誠安	楊登凱	鄭佳典	陳曦禎
謝碩元	歐瑋婷	賴芝筠	陳翠廷	曾中模	鄭智仁	伍宗育
連怡婷	洪怡萱	(桃園縣)	林金澤	(嘉義縣)	蔡吉暉	劉萬萍
蔡裕仁	陳佩珊	楊仁杰	(台中縣)	李岸玲	蘇義傑	林豐江
王子彥	蘇向賢	林詩銘	吳坤儒	(雲林縣)	鄭專夫	(金門縣)
劉怡君	程學彥	陽金榮	蔡培元	王嘉松	陳瑞洋	陳佳翔
何世麟	李振緯	(桃園市)	(彰化市)	林子翔	(高雄市)	(屏東市)
楊志偉	謝佳錚	呂宗或	許嘉仁	羅世宏	黃正偉	陳淑媛
(基隆市)	賴串霖	陳建勳	李富凱	(台南市)	黃崧銘	(屏東縣)
邱佳正	戴銘倫	徐國譯	(彰化縣)	黃詮彬	鍾季僑	陳俊益
黃耕華	傅世賢	陳婉嫣	陳毓娟	陳世銘	吳碧芳	
張嘉文	李亮均	(苗栗市)	陳孝君	謝家祥	王金全	

以上共一百名，獎品將飛鴿寄出。

獎品規格以實物為準　規格若有變動將另行告知　得獎者須自付贈品稅

皇家畫室

王國畫家的作品展示場





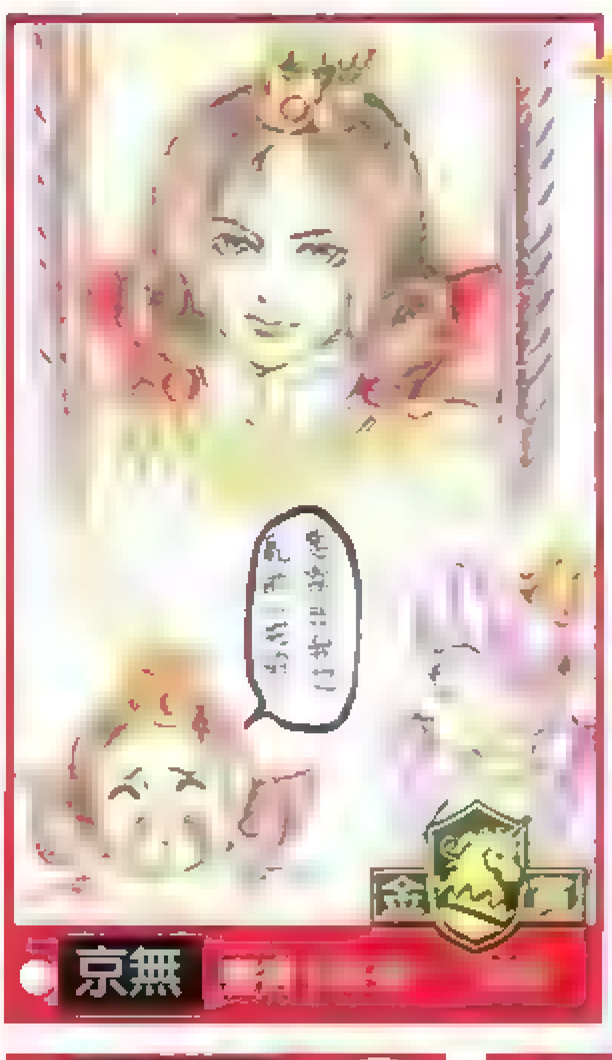
畫室公告

歡迎來到皇家畫室，在這裡是王國中所有功力高強的畫師發揮的天地。只要各位畫師提起筆，將你的作品（最好以明信片大小）寄到台北郵政18-69號信箱，或是E-mail至leaflet@swm.com.tw（電腦檔最少要800*600，存成TIF檔或JPG檔），別忘了清楚的寫上姓名、地址、電話等詳細的聯繫方式，只要能夠登上畫室展覽，不僅能獲得一定數目的金錢及經驗值，你更有機會奪得「畫家獎」大獎，甚至成為與眾不同的一代宗師喔！



皇榜公告

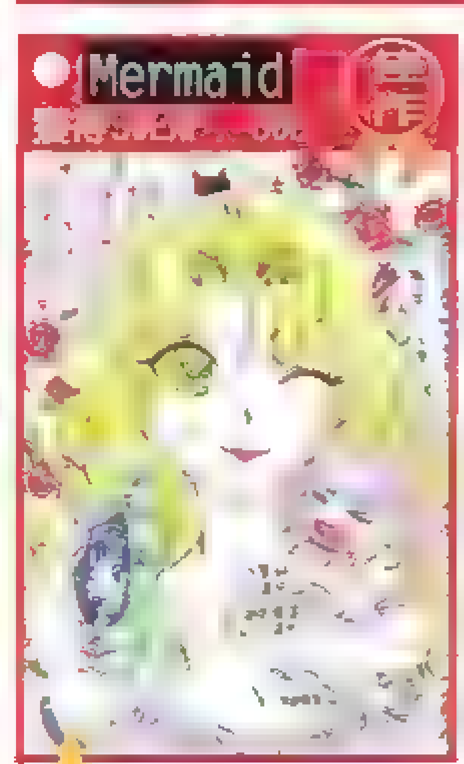
感謝大家這麼踴躍的投稿，這次的安德魯斯王國人物畫像大賽選出了1個金獎、1個銀獎及13幅佳作，讓我們恭喜得獎者，大家一起期待下次的徵選大賽吧！^^



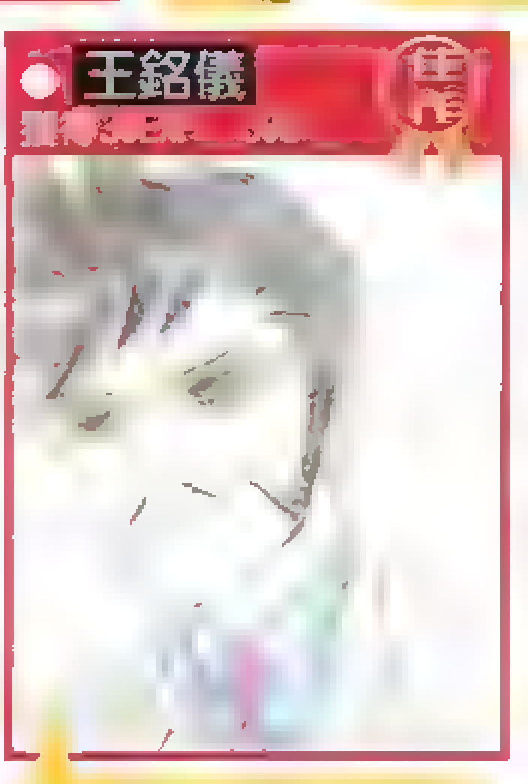
京無



陳皓伶



Mermaid



王銘儀



大俠


AY


原來魔二壞壞、破壞的電腦都是阿雷斯的事，難怪魔二這麼想把它破壞^^


雷遠良




OGER
王國勇者
英姿煥發的阿雷斯


李宜霖


文靜的，雷納啊，真是不太常見。


黃志新

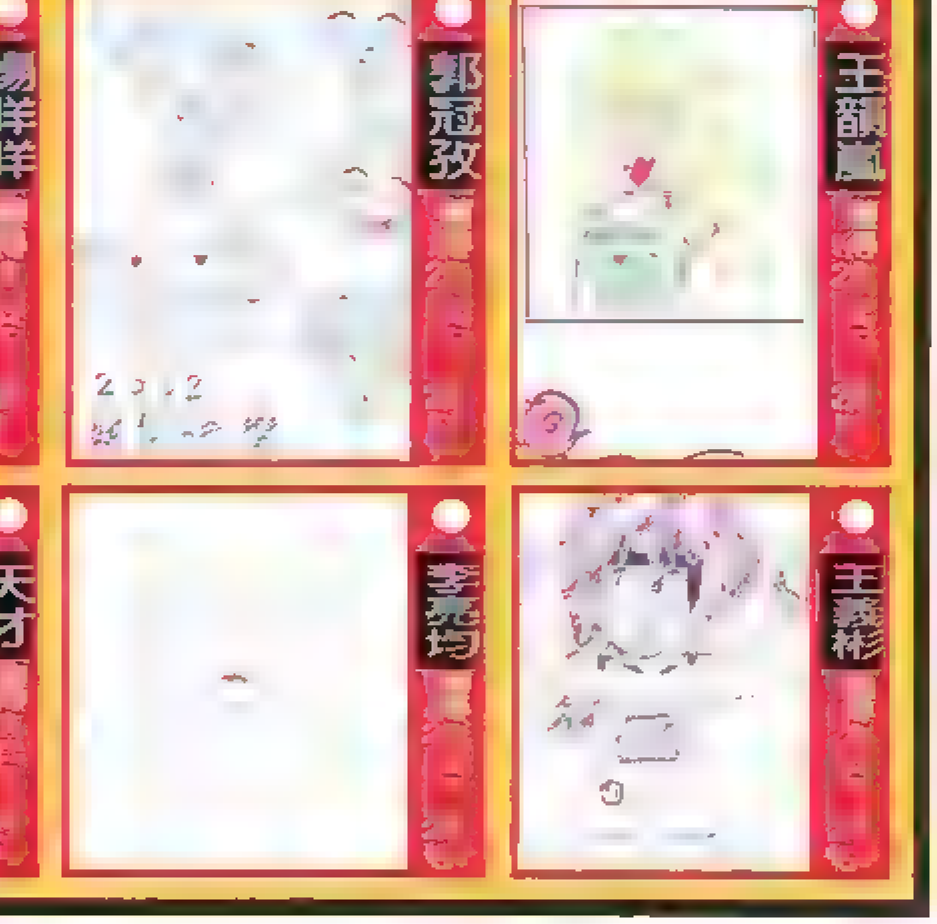

貝拉蘭斯
哈……原來G魔王還會變身啊，不過不知能維持多久^^


邱淑娟


宇


小心
大家在么想什麼啊．

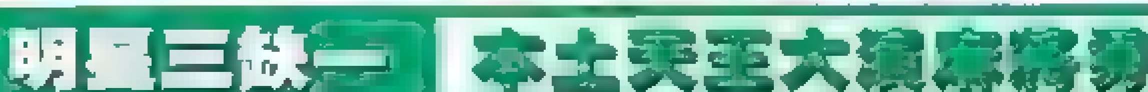

電鋸截脂頑皮豹
俏皮的蕾蕾^^

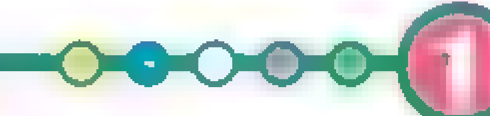

楊咩咩
郭冠孜
王韻嵐
天才
李宛均
王義彬



新年新氣象 多款戲碼上場

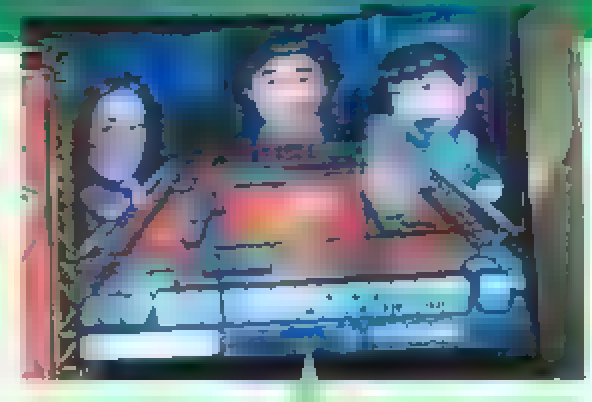
寒假及新年的連續假期可說是遊戲界的旺季，各家工坊紛紛不落人後的推出年度大戲，我們劇場的戲碼也就源源不絕、精彩絕倫囉！影視紅星、棒球明星、遊戲名人紛紛現身舞台，就讓國民們仔細欣賞欣賞吧！至於上一期由遊戲仙人所導演的櫻花大戰篇最引人注目的「櫻花大戰歌謠秀」，由於仙人正忙著幫助國王尋找聖獨角獸，只有對不起櫻花迷，請你們再等待囉！





第一幕……

年節的到來，果然又是麻將遊戲出頭的時候了。由大型機台專家的「鈊象電子」轉戰PC遊戲的創作「明星三缺一2002版」，就打算讓明星和大家在過年期間闔家團圓時，來場麻將的最佳消遣娛樂！一進入遊戲發表記者會，馬上感到今天將蒞臨的來賓似乎來頭不小，攝影機、廠商、媒體都已經卡好位排排站，看來等一下將會有好戲可看哦！



遊戲中逗趣多變的人物造型和對話



眾多重量級人物集結的「明星三缺一2002」！

第二幕……

在有線電視頻道主持八卦談話性節目的馬妞擔任今天記者會的主持人，只見她非常快節奏的邀請「鈊象電子」江總與研發小組介紹遊戲、以及智冠王總「精神講話」之後，果不其然，看著本土天王Jacky Wu吳宗憲進入會場，二話不說趕緊邀請他上台，還有偷偷跑去方便一下的王彩華小姐也在隨後蒞臨，王彩華小姐還特地為了年節應景，穿了紅色的露背上衣，十分喜氣俏皮。吳宗憲先生與王彩華小姐兩位好友一上台，馬上跟同一掛的馬妞一起閒話家常了起來，跟現場分享起他們的打麻將經驗。王彩華小姐笑說第一次為遊戲配音很好玩，而且自己也不是很會玩，藉著這款遊戲的「新手教學」學到不少，而吳宗憲先生當場開始揭發一些牌友的八卦，像是胡瓜先生為了贏錢，居然在房間動用了水晶八卦陣來助他一臂之力等，現場笑聲不斷。





第三幕……

訪談後吳宗憲先生和王彩華小姐下台來，便開始坐在電腦前與王總和江總來一場友誼賽，王彩華小姐因為還不熟練麻將玩法，因此由鈊象電子的研發人員幫忙助陣，只見吳宗憲先生玩的不亦樂乎，口中還連珠砲的蹦出一堆「麻將術語」，現場氣氛跟著王彩華小姐和吳宗憲先生的戰況不時傳來爆笑聲，看來他們可真是最佳的麻將遊戲代言啊……。



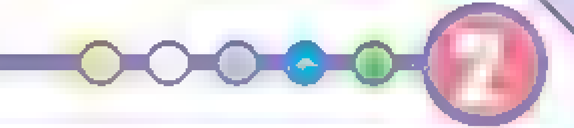
王總已經和本土天王槓上囉～～



一上桌就非常有自信的憲哥～果然沒多久就聽見他胡啦

遊戲劇場

新年新氣象 多款戲碼上場



第一幕

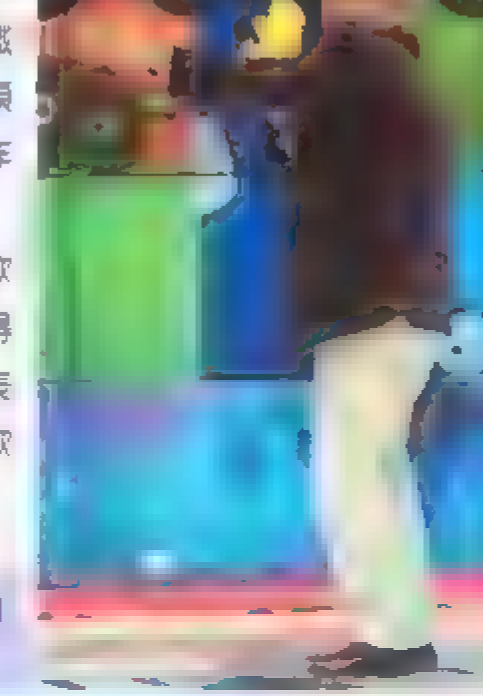
向來以創意突出遊戲業界的遊戲橘子，這一次在媒體展上舉辦的記者會，讓第一款自製線上遊戲「諾亞方舟」首次曝光！



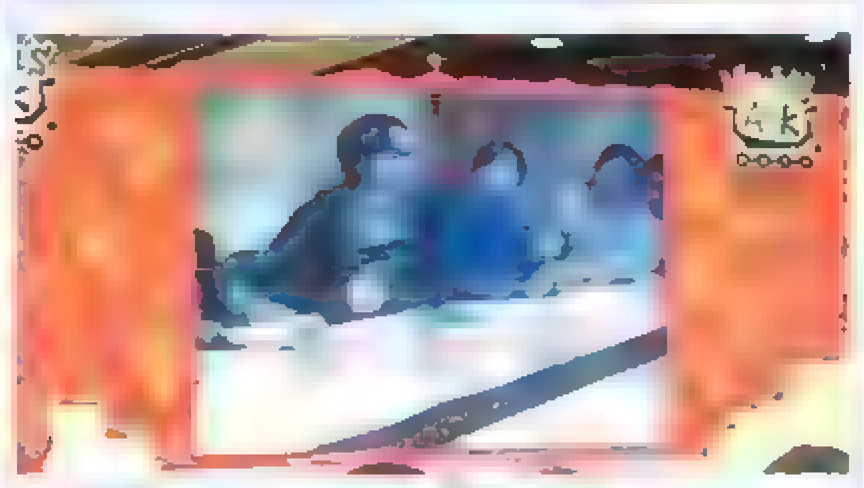
大船「諾亞方舟」

第二幕

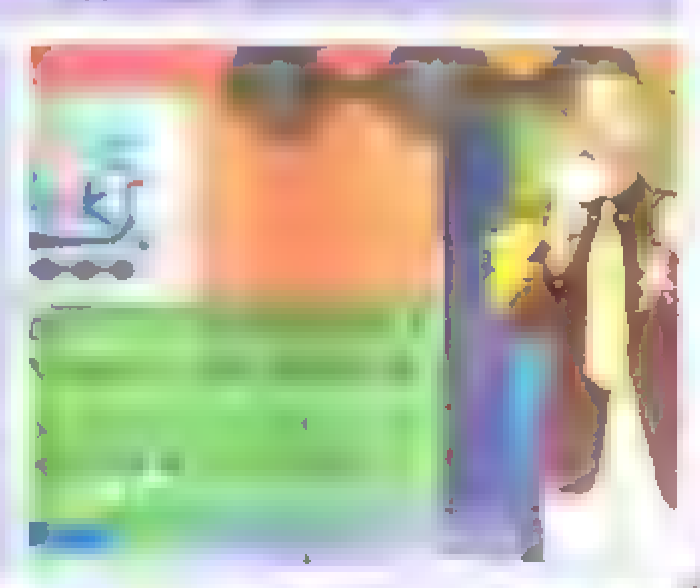
而以協助遊戲設定聞名於遊戲界，也是前SNK代表作《鐵拳》的製作人川村順一，也以詼諧的動作配合音樂漫步上台，並且發表了協助這款遊戲的過程中，所得的感想與感受，他表示非常有信心與這款遊戲一起登陸日本。



以逗趣動作登場的川村先生



開發遊戲日誌的VCR畫面



現場電視牆準備了中日韓三國字譯字稿，果真是國際化

第三幕

以可愛逗趣的造型與沒有暴力畫面的特色為號召，記者會一開始的的帥哥靚妹就帶來一段貓舞，十分的俏皮活潑。炒熱氣氛後，咦？這位登場主持的清新可人的美女是誰？呵呵，原來是演出某大手機的廣告明星呢！她以甜美的聲音介紹大家觀賞「諾亞方舟」的動畫及設計介紹VCR，接著遊戲橘子一貫的以VCR演出「事後設計日誌」，並且介紹了遊戲中可愛的人物和造型及遊戲進行方式等。期以這款遊戲在此做個開端，並進一步讓遊戲橘子進軍大陸、韓國與日本市場。



愛的女貓舞登場





大方宜人的美麗女主持人娓娓道來「諾亞方舟」的故事背景



第四幕

另外記者會上最重要一事，不外乎遊戲橘子的總經理劉柏園Albert發表了新成員加入的消息，這個重大消息就是川村順一先生，已受邀加入了遊戲橘子日本分公司，擔任董事並身兼研發總監一職，這個最新訊息可說是全場最受媒體注目的焦點。



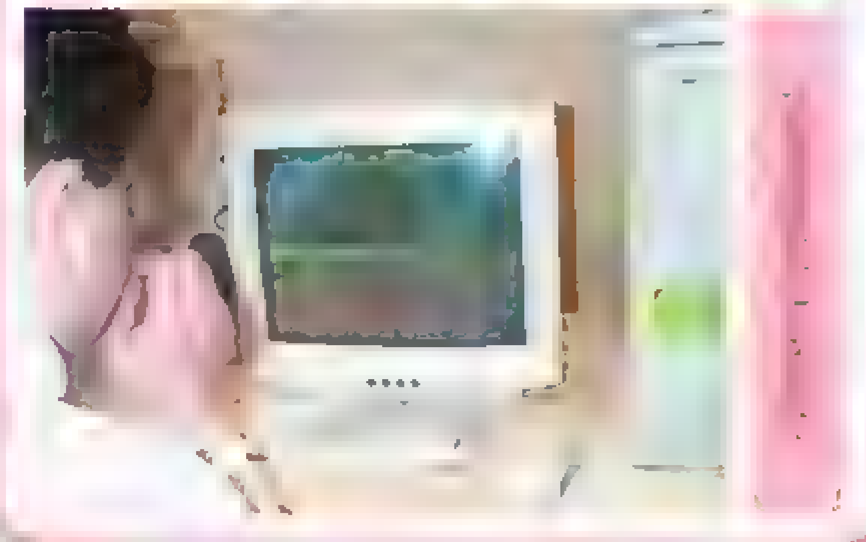


遊戲橘子劉柏園先生公佈川村先生的加入

第一站

在DC上風靡玩家的「夢幻之星」即將移植到PC版上了，在初春將以全新的遊戲形態和其光芒不減的魅力，進入台灣的線上遊戲市場！





第二站

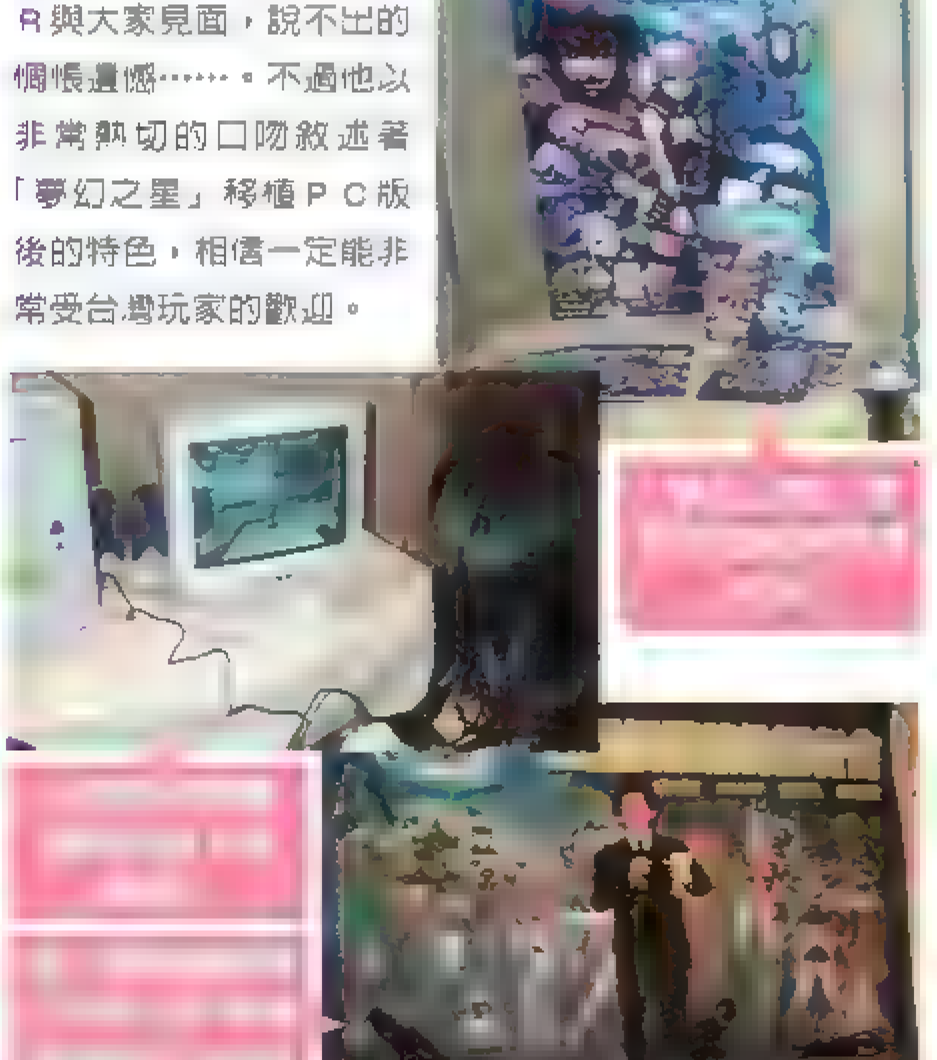
其實今天的記者會只是發表簡短的簽約儀式和授權簽名會，重量級貴賓包括了SEGA海外營業部代表石原伸彥先生，以及SEGA Team的首席遊戲設計師見吉隆夫。他們來到現場為大家介紹「夢幻之星」遊戲以及概略說明與第二波的合作模式。石原伸彥先生特地以一段中文為開場白，聽著他費力的用外語腔調說稿，可見他對台灣廠商與媒體的重視，當然努力也獲得不少掌聲。而年輕的首席遊戲設計師見吉隆夫先生稍微靦腆的簡短介紹遊戲，看的出來他十分以遊戲為傲，很認真的介紹給大家認識這款遊戲的理念。





第三站

最重要的播放動畫之前，原本期待中裕司先生可以來到現場，因為行程太過緊湊無法到場，只以VCR與大家見面，說不出的惆悵遺憾……。不過他以非常熱切的口吻敘述著「夢幻之星」移植PC版後的特色，相信一定能非常受台灣玩家的歡迎。



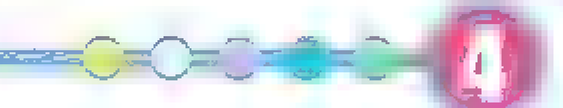
第四站

在簽約儀式前數位打扮成「夢幻之星」中魔女角色的美女，上場為觀眾帶來一場PALAPALA舞，為原本嚴肅的會場炒熱氣氛後，第二波拿出象徵簽約儀式的合約與石原先生共同簽下授權，現場一陣掌聲大家就可以安心的耐心等待「夢幻之星」PC版的誕生吧！



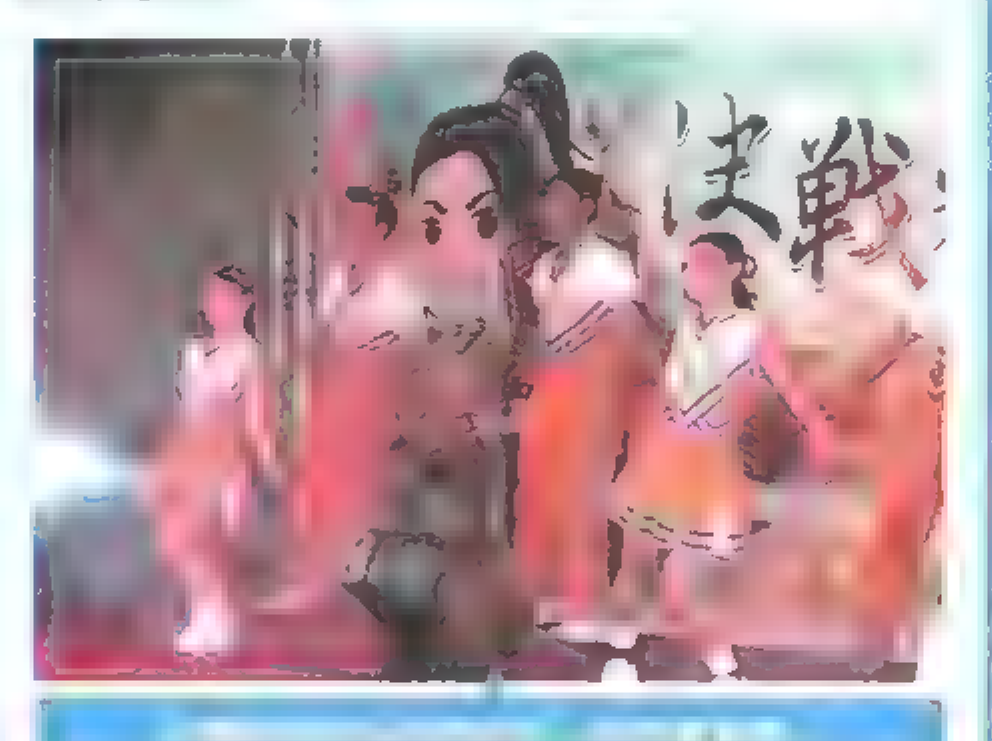


決戰光明頂 世傳英雄巧扮古代俠客



第一幕

金庸群俠傳Online第二波資料片「決戰光明頂」熱鬧上市了，除了百年正派邪教的爭鬥弟子上擂台、玩家將被捲入這場無法避免的武林亂戰之外，三月還將增加許多全新的功能。在「決戰光明頂」的上市記者會中，首先就由一些年輕玩家所組成的決戰啦啦隊，帶來一段勁歌樂舞，頓時間現場的氣氛熱絡了許多，大家的心情也都跟著HIGH了起來！



第二幕

在展示過「決戰光明頂」的遊戲畫面之後，緊接著出現的是……天啊！明教四大法王「紫白金青」竟也出現現場，仔細一看原來是我們的棒球健兒張誌家、陳致遠、王金勇、陳瑞振四個人化妝扮的，真是嚇死人了！我們的棒球健兒一現身，引起現場媒體的一陣包圍，尤其是在世棒賽有傑出表現的張誌家，更是被鎂光燈閃的連眨眼都沒時間。在四大天王親身嘗試過遊戲後，記者會也就在他們靦腆的笑容中結束了！別看他們在球場上虎虎生風的樣子，面對媒體朋友他們可是很害羞的呢！（老編按：奇怪，紫衫龍王應該是女的吧！？



QSLG『奇頭花園』可愛登場



第一幕

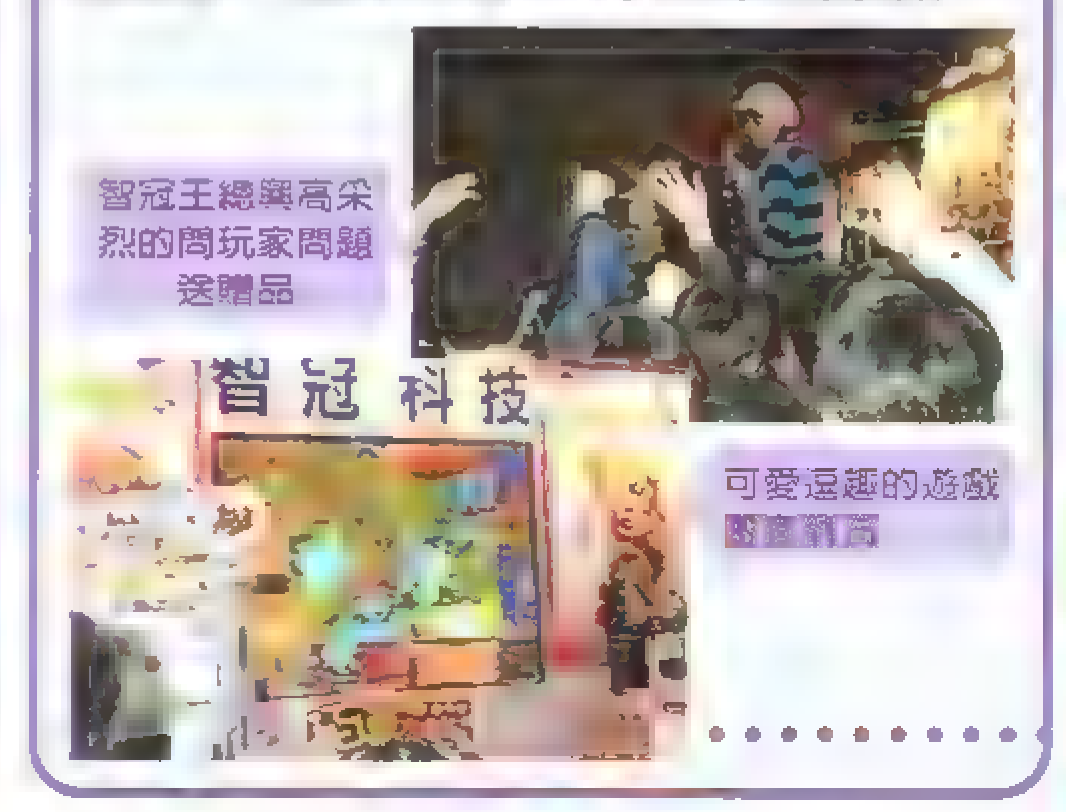
TGL年度自製遊戲，結合冒險與養成的「奇頭花園」，在媒體展起初次登台與現場玩家見面了！電玩小魔女小嫻擔任此次發表會的主持人，在現場熱情的介紹遊戲的內容，雖說是款較適合女性玩家的遊戲，不過現場也有許多男性玩家很注意聽喔，看來我們電玩小魔女的魅力，果然是吸引力十足啊！當然啦，遊戲可愛的畫面與配音也是吸引人的主要原因啦！說到這款遊戲的配音，可是遠到日本請來曾得到日本聲優大賞的土屋亞有子小姐精心錄製的喔；而音樂則請來為遊戲「冒險奇譚一、二集」做主題曲的岩垂德行先生製作的。可見這次TGL對此款遊戲的重視度！



已經是記者會主持能手的小嫻為玩家介紹這款遊戲

第二幕

介紹完遊戲後，小嫻請來智冠的大家長王總上台與玩家同樂，王總一上台馬上隨性問現場幾個問題，要送玩家遊戲，題目是「智冠最帥的人是誰？」請大家一起比！當然非王總莫屬囉！呵呵！玩家可是為了遊戲瘋成一團哩。TGL號稱業界最美的女總經理也上台來感謝玩家的熱情支持，被小嫻揭露已是一個孩子的媽時，底下可有玩家說：真看不出來耶～～，被筆者偷聽到哦！



智冠王總興高采烈的問玩家問題送贈品

可愛逗趣的遊戲

尼爾斯廣場

遊戲石盤小道消息最佳探聽處

決戰開打 棒棒精采

職棒明星化身金庸群俠傳 決戰光明頂四大法王

NEWS

《決戰光明頂》已於日前正式與兩岸三地百萬玩家見面。短短數日，無論在銷售量、會員人數和上線人數都不斷刷新數字，全球會員人數突破200萬，台灣地區同時上線人數50,428人；大陸同時上線人數61,634人。為了讓《金庸群俠傳Online》的開春第一炮轟得好彩頭，中華網龍特地邀請中華成棒健兒張誌家、陳致遠、陳瑞振與王金勇，為《金庸群俠傳 Online》轟動代言。

提出邀請這四位球星的中華網龍總經理王俊博表示，在去年世界盃中表現優異，力克韓國與日本的中華成棒健兒，就如同《金庸群俠傳Online》這款國人自製的線上遊戲，在韓國與日本遊戲的強勁環伺下力爭上游，在兩岸三地創下驚人佳績，現更已坐穩大陸線上遊戲市場第一名的寶座。王俊博指出邀請這四位職棒明星的另一個因素在於《決戰光明頂》的「身心健康平衡發展」訴求，希望玩家在閒暇之餘玩遊戲外，也要顧及有益身心健康的運動，畢竟，玩線上遊戲除了鬥智、更考驗玩家的耐力。

現場直擊超級電玩小子 曾政承、王維震

去年底在韓國WCG世界電玩賽一舉摘下世界金牌的曾政承與微軟世界大賽亞軍的王維震雙雙親臨「2002嘉義電腦通訊展」，並在「百萬大搶答」活動現場應大會之邀展開一場龍爭虎鬥的電玩《世紀帝國》友誼賽。

由於兩人分別為《世紀帝國》國際電玩比賽的冠亞軍，實力相當，導致於原本預計半個小時結束的對抗，延長至一個小時才分出勝負。兩人的比賽簡直用「精彩」二字都難以形容，透過大螢幕，快速的佈局攻防讓人看得瞠目結舌。最後，王維震先拔得頭籌，摘下冠軍寶座，當主持人轉頭訪問曾政承的賽後感想時，曾政承竟然笑說：「沒有感想，倒有點感傷。」引來現場一陣大笑。





由於這場《世紀帝國》電玩友誼賽在智冠科技「百萬大搶答」的會場舉行，賽後電玩小子曾政承相當好奇的盯著正在進行的百萬大搶答線上即時比賽的畫面，並笑說：「如果學校的考試像這個遊戲這麼有趣就好了！」令人不禁莞爾。

Blizzard 兩款超級[illegible]遊戲

Blizzard Entertainment在去年即表示會在E3展上宣布一項讓人驚喜的消息，很多玩家就開始猜測會不會是《星海爭霸2(StarCraft 2)》，結果是另外一款以魔獸爭霸為題材的萬人角色扮演遊戲《魔獸世界(World of Warcraft)》。

不過製作人Bill Roper表示，Blizzard正在開發一款類似於《星海爭霸》的遊戲，至於是不是《星海爭霸2》，Blizzard則不發表任何意見。

而隨著《魔獸爭霸3(War Craft III)》正式進行大規模測試的日期越來越近，Blizzard不斷在其官方站上釋放出遊戲畫面和各個兵種的介紹就越多了，現在我們就來欣賞一些最新的圖片。



NEWS NEWS

有請奧斯卡得主 Doug Chiang 助陣

Westwood 線上遊戲 Earth and Beyond

westwood Studio日前宣佈奧斯卡金像獎得主，同時也是《星際大戰首部曲》及《星際大戰二部曲》的美術指導Doug Chiang，將加入其網路遊戲《決戰地球(Earth and Beyond，暫譯)》的設計團隊，擔任顧問的工作，提供太空船的美術構思。《決戰地球》是westwood第一個線上角色扮演遊戲。

回顧Doug Chiang的光榮歷史，Doug Chiang製作參與過的電影作品都十分賣座，包括《回到未來二(Back to the Future II)》、《魔鬼終結者二 (Terminator 2)》、《阿甘正傳 (Forrest Gump)》，以及前述的星際大戰系列作品，在美術設計上可說是票房保証。Doug Chiang表示對於《決戰地球》的工作感到非常有興趣，而這也是他第一次踏足遊戲界的處女作。

他說：「在《決戰地球》裡有三支不同的文化，每一支文化的太空船都需要不同的風格及個性。」他補充說：「屬於戰士的Progen，長相兇狠，有武裝精良的戰士，因此需要有恫嚇性的船隻；至於擁有科學天份的Jenqui，其船隻將講求曲線與流暢；至於Terran的船隻體型較大。」

經典題材重現

E.T Go Home II

二十年前，大導演史蒂芬史匹柏以外星人一片襲捲全球，除了留創下影史賣座紀錄外，還留下小孩騎單車載著E.T.飛過圓月高掛的天際之經典畫面。可愛的E.T.在當時也成為全球影迷、小孩憐愛的人物。當時的童星茱莉芭蒂摩，也以本片在影壇初露光芒，如今仍活躍於好萊塢。

這麼偉大的作品，當然不會是電腦遊戲的遺珠。Ubi Soft日前宣佈它將出版七套根據大導演史蒂芬史匹柏作品外星人 (E. T., The Extraterrestrial) 改編的遊戲，推出的版本包括PlayStation、PC、Game Boy Advance、 Game Boy Color，玩家在遊戲中必須幫助E.T.找到回家的路。據了解，其中將有一套會出現在四個不同的遊戲平台中。外星人是一套結合動作與解謎的遊戲，出版日期會配合即將推出的「外星人電影特別版」的上映時間。



E.T.在那兒？看出來了嗎？

魔鬼躍上電視遊樂器

魔鬼終結者現身

出版商Infogrames日前宣佈將於今年夏天推出電玩遊戲—《魔鬼終結者：宿命黎明 (Terminator：Dawn of Fate，暫譯)》。這套遊戲正由Paradigm Studios設計中，但只推出PS2及X-Box兩種版本。

《宿命黎明》的故事背景發生在2027年，時間是T-1000終結者被送到過去狙殺人類反抗軍領導人John Connor之前。玩家在遊戲中可以選擇扮演三種角色之一種，包括Kyle Reese (在「魔鬼終結者」電影中被送到過去以保護Sarah Connor的士兵)、Catherina Luna (特種部隊士兵)。

另一方面，LucasArts日前宣佈與加州的設計公司Collective達成協議，Collective將為它設計根據電影「印地安納瓊斯」改編的遊戲。Collective曾設計過的作品包括Star Trek：Deep Space Nine、The Fallen等知名遊戲。

據了解，新版的「印地安納瓊」斯將於今年八月上市，除了PC版本外，同時還推出電視遊樂器版本。



遊戲裡的主要敵人是機器人

Activision 大手筆

[illegible]

Activision日前宣佈它已收購《重返德軍總部》的設計公司Gray Matter Interactive Studio。根據交易條件，這家設於洛杉磯的遊戲設計公司將成為Activision完全擁有的子公司，而主要員工也與Activision簽下長期工作契約。

Activision打從1998年起便與Gray Matter有良好的合作關係，當時該設計公司為它設計《雷神之鎚二》的任務片The Reckoning。在《重返德軍總部》熱賣後，Activision決定買下Gray Matter，並不令業界意外。

另一方面，線上遊戲聯盟(Online Game League)將於一月二十九日至三月十二日主辦《重返德軍總部》—「灘頭之戰」(Battle for the Beachhead)競賽，並提供任天堂GameCube、Game Boy Advance和數百種遊戲作為獎品。



除了不死怪物以外，德軍是遊戲中最主要壞蛋





虛擬貨幣銀行

縱橫網路娛樂生活





即日起至2月底GD²S網站小額付費機制，台灣大哥大手機付費，享有15%優惠，300元可買345點喔！

https://gd2s.gamania.com/

150點、300點、500點三種任你選擇!



上天堂、看漫畫、傳簡訊、掃除駭客一卡搞定!

遊戲進入美國海軍陸戰隊服役
閃擊點行動 Operation Flashpoint 軍用版

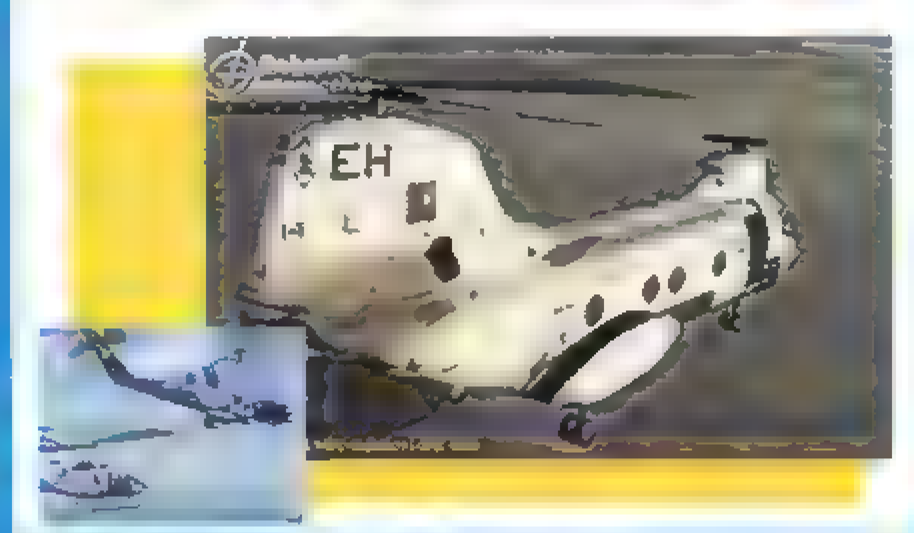
由Bohemia Interactive Studio與軍用軟體開發公司Coalescent Technologies所共同設計的《閃擊點行動》特殊軍用版本：Virtual BattleField Systems 1（VBS1），是以《閃擊點行動》遊戲引擎為基礎，並加入了極精密的武器性能參數、更多的作戰單位、更詳細真實的3D模型與影像資料、並提升3D影像效果所修改設計而成。整套系統（VBS1）已經於2001年12月進入運作階段，為美國海軍陸戰隊執行致命環境與非致命環境下的虛擬戰場訓練任務，以訓練士兵在作戰中的戰場判斷、協同及指揮能力。

《閃擊點行動》之所以會被修改成為軍事訓練用，主要是因為《閃擊點行動》的遊戲原始版本便具備了精確仿真陸海空三軍軍事單位於廣大的戶外戰場上作戰的能力，而其詳盡的任務編輯功能，更可以設計出幾乎所有在戰場上可能遭遇的狀況，為美國海軍、海軍陸戰隊設計許多訓練軟體的Coalescent Technologies便是根據這些特點而選上了《閃擊點行動》，而除了已經開始使用的美國海軍陸戰隊外，其它的美國軍事單位亦有興趣將《閃擊點行動》使用於各自的軍事訓練用途上。

閃擊點行動空戰版？
閃擊點行動 Operation Flashpoint 進入空中戰鬥

Bohemia Interactive小組開發的3D戰術射擊遊戲《閃擊點行動（Operation Flashpoint）》在獲得了2001年最佳年度遊戲的殊榮後，將把遊戲戰場轉往天空，他們已經決定再接再勵，推出下一款遊戲《Independence Lost》。

從目前官方網站上公佈的遊戲畫面上，大家可以看到許多戰鬥直升機剛從航空母艦上起飛出發作戰的威武模樣。目前官方網站上除了遊戲畫面外，只確定了這款遊戲將在今年內發售而已。至於《Independence Lost》是一款全新的作品？還是資料片？目前還不知道，請隨時注意我們的報導。



Y計劃 Y Project 畫面釋出
德國遊戲公司 Westka Interactive 最新3D動作遊戲

由德國遊戲公司westka Interactive所研發的最新3D動作冒險遊戲《Y計劃（Y Project）》釋出最新遊戲畫面。這款遊戲採用《魔域幻境（Unreal）》3D引擎所研發，遊戲中的每個登場人物都使用多達6500個多邊型所描繪，光影效果表現相當漂亮。

這款結合動作、冒險、戰略與RPG要素的遊戲，故事設定在距今200年後，因為外星異形佔領地球，玩家必須率領一支16人的小組潛入異形基地摧毀核心，解救地球。玩家最大的挑戰是如何控制這16個擁有不同能力屬性的隊員，結合彼此力量完成使命。遊戲預計2003年推出。



時機歹歹
EA改用這種小包裝來因應不景氣



國外遊戲發行大廠Electronic Arts決定未來推出的電腦遊戲都將改為採用小而美的包裝推出，而第一款採用新外盒包裝的就是3D射擊遊戲《榮譽勳章：反攻諾曼第（Medal of Honor：Allied Assault）》，而將於未來推出的《善與惡》資料片《神獸島》、《老虎伍茲2002》、《模擬高爾夫》、《模擬市民》新資料片《Vacation》等多款遊戲也都將會採取這種全新的包裝外觀。據EA表示，採用這種包裝不僅可以節省遊戲上架、存貨的收藏空間，而且也是基於全球經濟不景氣的大環境考慮的。

日本遊戲大廠消息爆底?!

Square 曾積極尋求與任天堂合作

[illegible]

2002年2月底Xbox將在日本地區正式上市，屆時三台主機進行的21世紀第一場電玩大戰將會全面爆發，爭奪年產值200億美元的遊戲市場大餅。而最近幾家日本遊戲軟體大廠在接受媒體訪問時也透露一些有趣的消息如下：

1.Namco執行董事—原口洋一認為只要好好發揮，NGC與Xbox都有機會抗衡PS2，而他們第一款NGC遊戲是《小精靈世界2》。

2.當初任天堂一統電玩市場時態度強硬，尤其在授權費上要求很高。後來Sony以PS取代任天堂王朝時給了大家較低的授權費，不過到了PS2時代彷彿又回到了任天堂時期的高壓政策。

3.日本美林証券分析師 Ken Uryu 看好NGC市場，認為NGC或許無法取代PS2一統遊戲天下，但是有很大的潛力能三分天下。

4.因為新主機登場，Gartner Dataquest Inc預估2002年全球主機出貨量會高達4900萬台，比2001年的2900萬台還要高出很多。

5.前兩年因為PS2未逢敵手橫掃全球，兩年內全球銷售破2300萬台，不過今年PS2想像前兩年那樣勢如破竹可能不容易。

另類中毒症

韓國有一半以上青少年 網路中毒！

根據韓國Damoim net公司進行的一項調查，韓國過半的年輕人有所謂的「網路中毒」情況，而每天上網超過10小時的人甚至高達10%。

這是針對將近11.5萬年齡大約在十多歲的年輕人進行的調查，有超過一半的人表示他們經常通宵上網，而上網也只是殺時間閒晃。而每天上網1～3小時的人佔39%；3～6小時的人佔33.5%，6～9小時的人佔11.9%，10小時以上的人佔10%。





此外，有七成以上受訪者也承認，他們的確因為過度上網，而漸漸產生人際上、生活上的脫節。網路的確帶給人類便利，但還是必須面對現實。電腦看久了，也該適時起來活動活動，以免產生眾多文明病。

山內溥又放出重話了

宮本茂談及 NGC 的未來

任天堂社長山內溥一向是以敢說話聞名的，此次在接受日本「朝日新聞」訪問時又放出重話了，其發言重點如下：



1.NGC的設計，就是記取當初N64的教訓，傾聽遊戲開發者與玩家的建議所研發的，是個最適合開發，也最有趣的遊戲主機。

2.他對NGC在日本、北美銷售成績很滿意，雖然PS2用降價來競爭，但還是不會影響到NGC銷售。而PS2網路遊戲《太空戰士11》是個危險的投資，需要PS2硬碟與網路配合，還必須要投入很多人力、物力才能成功。

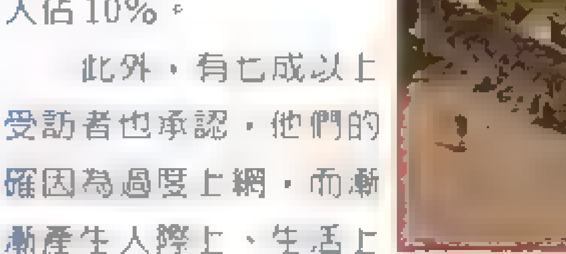
3.日本Xbox要等到今年2月才推出，時間實在太晚了，而Xbox的體積龐大，遊戲又不對日本玩家胃口，讓日本玩家對這台巨無霸興趣缺缺。

空襲了！！

模擬飛行 2002 讓你駕駛B-2隱形轟炸機！

美國Abacus Software表示，他們將為微軟的《模擬飛行2002 (Flight Simulator 2002)》開發一款最新的資料片，讓玩家能開著B-2隱形轟炸機遨遊天際。這款名為《Warbirds Extreme》的資料片，不但讓玩家在遊戲中能駕駛F-15C、F-15E、F-16C、F-16D等美國現役戰鬥機，甚至還安排了B-2這部神奇色彩濃厚的隱形轟炸機供玩家駕駛，玩家可以利用這些先進戰機執行各種富有挑戰性的任務。





智冠集團同時獲得GAME STAR三項大獎

最佳音樂音效獎　最佳養成遊戲獎　最佳線上遊戲獎

智冠集團在2002年遊戲產業最佳電腦遊戲GAME STAR選拔中屢獲大獎，不僅智冠科技自製遊戲《新蜀山劍俠傳》榮獲最佳音樂音效獎、《武林群俠傳》榮獲最佳養成遊戲獎的兩項大獎，同時華文市場最強的線上遊戲公司中華網龍自製的《金庸群俠傳ONLINE》，也獲得最佳線上遊戲大獎。遊戲大賽又榮獲大獎，更確立智冠科技和中華網龍在遊戲產業內金字招牌的地位。

堪稱為遊戲產業奧斯卡大獎的「2002國家年度最佳電腦遊戲GAME STAR選拔」在2002年1月31日頒獎，在眾多遊戲產業業者的競爭下，諸多獎項紛紛頒佈，一向以單機遊戲自製、代理、通路見長的智冠科技，在本次大獎中同時獲得「最佳音樂音效獎」和「最佳養成遊戲」兩項大獎。其中「最佳音樂音效」由智冠科技北部研發中心研發並於2001年5月發行的《新蜀山劍俠傳》所獲得，「最佳養成遊戲」則由智冠科技所屬河洛工作室研發並於2001年10月發行的《武林群俠傳》所獲得。

智冠轉投資子公司中華網龍，在經過近2年的精心研發之後，於2001年6月推出的《金庸群俠傳ONLINE》，不僅在兩岸三地上市後獲得許多玩家的支持，成為華文市場最受歡迎的線上遊戲，更在GAMER STAR的大獎中獲得線上遊戲最高殊榮「最佳線上遊戲獎」。

身兼智冠科技和中華網龍總經理的王俊博自信的表示，智冠科技和中華網龍的得獎是多年努力的成果，自信明年也肯定可以再獲得數項大獎，這證明只要遊戲廠商肯下功夫，就一定不輸給國外廠商，智冠科技多年來在單機市場的努力，絕對有實力和自信得到大獎，即使是研發難度高的線上遊戲，中華網龍也證明國人有能力開發出一套不輸給其他國家，甚至比其他國家線上遊戲更叫好叫座的網路遊戲。



線上遊戲大比拼

身為國內銷售量第一與最專業的網路遊戲雜誌「e Play 線上遊戲情報」，與最具權威遊戲資訊網站「巴哈姆特」合辦「2001年Power Online Game」大獎，針對網路遊戲的各項本質由讀者選出符合票選方向的遊戲。

而其中最佳人氣獎、最佳遊戲劇本獎、最佳國內自製遊戲皆由《金庸群俠傳online》奪得最高票數；最具娛樂性獎、最佳代理國外遊戲獎、最佳畫面獎則由《天堂》最獲讀者青睞；至於最受玩家期待的線上遊戲由《仙劍奇俠傳網路版》拔得頭籌，然而最大獎的2001年Power Online Game得主則是眾望所歸的《天堂》！統計樣本共計12,385張，往後將會每年舉辦並公佈各項大獎的得主。

2001年Power Online Game大獎得獎名單

獎項	得獎作品	得獎公司
最佳人氣獎	金庸群俠傳online	中華網龍股份公司
最佳畫面獎	天堂	遊戲橘子數位科技股份公司
最佳遊戲劇本獎	金庸群俠傳online	中華網龍股份公司
最具娛樂性獎	天堂	遊戲橘子數位科技股份公司
最佳國內自製遊戲	金庸群俠傳online	中華網龍股份公司
最佳代理國外遊戲獎	天堂	遊戲橘子數位科技股份公司
最受玩家期待獎	仙劍奇俠傳網路版	[illegible]
Power Online Game大獎	天堂	遊戲橘子數位科技股份公司

英特衛如虎添翼

英特衛從成立至今，一直以代理高品質歐美遊戲，滿足台灣玩家為唯一理念，對於台灣玩家最喜好的RPG類型，更是擁有堅強的遊戲陣容，代理線包括Interplay、Sony、THQ、Bethesda、Cryo、FishTank、Egmont Interractive、Wannado等世界知名遊戲公司。幾年來好產品源源不絕，從單人遊戲的《異塵餘生》、《柏德之門》系列，到多人連線的《活寧》、《無盡的任務》系列等，不但在國內外獲獎無數，更讓英特衛成為台灣玩家心目中代理遊戲的第一品牌！

在歐美遊戲界舉足輕重的重量級公司《3DO》，歷年來出品過無數膾炙人口的鉅作；尤其是兩大知名系列：《魔法門》與《魔法門之英雄無敵》更是在全球既叫好又叫座，於戰火密集的遊戲界佔有一片廣大市場，後勢無限看好。現在，英特衛正式簽下「3DO」PC遊戲之合約，相信在兩家公司聯手下，必定能激出更多更精彩的火花！

英特衛在近期即將推出的「3DO」遊戲有

魔法門九：Might and Magic IX

魔法門英雄無敵四　Heroes of Might and Magic IV

尼爾斯廣場

全國國民討論時事的聚會場所



如果這樣的程度，就讓你不敢繼續
勸你不要再翻下一頁

天堂火龍窟百萬裝備耐高溫測試活動!! 3/2起 搶先進入挑戰

火龍窟1.81C版遊戲光碟取得方式

1.天堂火龍窟發燒紀念包 3/1
2.天堂MANIA 3月號雜誌
3.天堂合法授權網咖 3/10

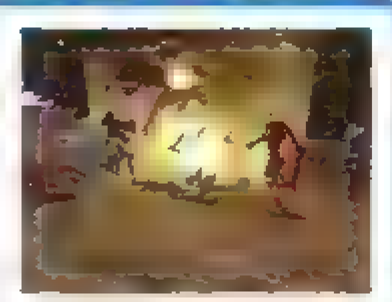






長江後浪推前浪

卡麥勒黑暗紀元
線上人數直追EQ及UO



Mythic Entertainment對外發佈新聞稿表示，他們剛推出三個月的萬人線上角色扮演遊戲《卡麥勒黑暗紀元（Dark Age of Camelot）》（簡稱DAOC），已經創下了超過二十萬套的銷售佳績，不僅榮獲許多國外遊戲網站及雜誌去年的最受歡迎電腦遊戲的前幾名，而且每個禮拜線上的遊戲人數最高峰也直追Sony的EQ《無盡的任務》及EA的UO《網路創世紀》。



《卡麥勒黑暗紀元》這款3D MMORPG讓玩家們可以在亞瑟王死後，重回他神聖的殿堂，並領導保衛遊戲中的三個王國之一（Midgard、Hibernia、Albion），而不同的王國中也有著不同的神話故事。

《卡麥勒黑暗紀元》也將於今年秋季在韓國上線，韓國合作廠商為Buff Entertainment。Buff將在韓國進行遊戲銷售並建立伺服器及後續支援服務。遊戲將於夏季在韓國進行測試，秋季正式啟動。

官方網站：http://www.darkageofcamelot.com

超越真實的遊戲佳作

微軟《末日危城 Dungeon Siege》

由Gas Powered Games製作，微軟發行的《末日危城（Dungeon Siege）》即將於4月份由台灣微軟推出中文版本。

在美國E3展及東京電玩展亮相即廣獲遊戲界人士極高評價的微軟公司年度代表大作《末日危城》，結合了冒險、策略並搭配角色扮演的豐富遊戲內容與設計，讓玩家擁有極高自由度挑選扮演的角色與配備，精緻3D技術呈現了幾近真實的環境、背景及人物，結合團隊連線作戰的模式，玩家們可號召親朋好友，組成連線團隊共同體驗遊戲中精彩刺激的冒險歷程。

《末日危城》發行時間一延再延，Gas Powered Games總裁Chris Taylor說：「我們非常堅持的決定要延緩《末日危城》的發行時間，而且我們也堅決的相信這將是一個很正確的抉擇，因為在製作角色扮演遊戲時一個最關鍵的步驟就是協調以及評估的階段，所以我們決定要經過更審慎的處理之後才會呈現給各位玩家。」

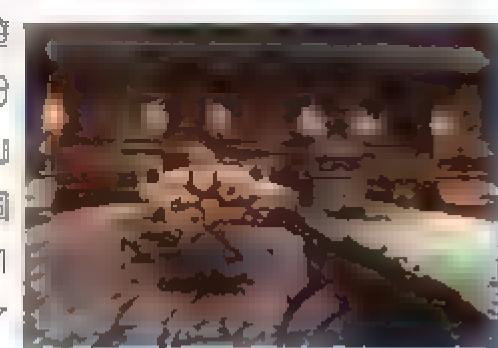
《末日危城》將能夠支援最多八個人經由區域網路連線（LAN）或是透過遊戲中所提供的固定位址的matchmaking伺服器來玩這款遊戲。

重回殺戮戰場

重裝武力二 Serious Sam The Second Encounter 圖片欣賞！

GodGames的子公司Take-Two Interactive，與遊戲設計公司Croteam宣佈《重裝武力二（Serious Sa：The Second Encounter）》的續作已經上市。這一次主角在打倒古代埃及的勢力之後，將前往南美地區的山中，面對更強悍、更聰明的敵人。

新遊戲將對其前作做出許多改進，包括三種新武器（火焰噴射器、8倍放大的狙擊槍和鏈鋸）、七種新敵人和12個新的單人遊戲關卡。玩家再一次扮演主角Sam『Serious』Stone，要去拯救整個宇宙，免於壞蛋Mental邪惡陰謀的迫害。除了新增的單人遊戲戰役，二代還將有協同作戰模式，可在單人遊戲關卡和數個多人連線關卡中進行，最多可有16人連線。





美國RPG之父重出江湖

理察蓋瑞特最新力作
Athanasia遊戲畫面

一手創造了《創世紀（Ultima）》系列而被稱為『美國RPG之父』之稱的理察蓋瑞特，在2001年5月被韓國的《天堂（LineAge）》開發商NC Soft挖角後，便一直致力於最新網路遊戲的製作，目前已經有資料圖片釋出了。

這款名為《勇者無敵（Athanasia）》的3D網路遊戲，就是他的最新力作。全新3D引擎建構的廣大世界、華麗的視覺表現，可說是目前最漂亮的網路RPG之一，再加上理察在《網路創世紀（UO）》的經驗與韓國NC Soft《天堂》系列網路遊戲的開發經驗跟網路機制，相信《勇者無敵（Athanasia）》也有非常豐富的故事設定與遊戲內容。

此遊戲已經在韓國進行測試中，預計今年內推出。





官方網站：http://www.athanasia.com



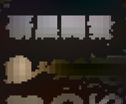
3月12日下午1點...重度口味！辛辣開城

小心！不要玩的太過火





遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6
TEL:0800-031500 客服傳真：+886-2-8226-9936 http://www.gamania.com





Have a good GAME!


風之翼
英特衛多媒體
ERWISE
cryo


Baldur's Gate II
Shadows of Amn
柏德之門
II
中文版
看過了 魔戒的戰鬥 哈利波特的魔法
現在 輪到你的冒險故事
全省搶購活動進行中，詳情請見英特衛網站 http://www.interwise.com.tw
五大網站聯合首賣
INTERWISE
英特衛多媒體
BIOWARE CORP
BLACK ISLE
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.


© New Media Generation
末日黎明
End of Twilight
中文版
黑暗反噬
強者誓言逆天!
揮巨斧 斬殺魔物
吸取風水元素
爆發十倍戰鬥力
從火山戰到冰原 3D絢麗世界盡收眼底
北歐神話劇情全部以中文呈現 讓你明白眾神的驕傲無知
英特衛多媒體
INTERWISE
NMG
NEW MEDIA GENERATION



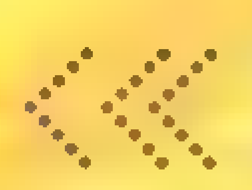
亞特蘭提斯
III
中文版
浪漫驚險
夢想感動
不論你有沒有接觸冒險遊戲
都絕對無法錯過的年度大作
Atlantis
失落的帝國
代理發行
英特衛多媒體
INTERWISE
cryo



大家一起FUN聰明!
搶答集點av8d通通
百萬大搶答
MILLION QUIZ
MAGNUS
QA.chinesegamer.net

天文地理八卦麻辣一把抓，腦力、智力、想像力通力合作

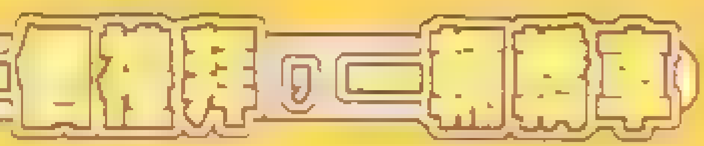
以益智趣味為最高指導原則，問答題型包羅了好笑趣味、欠扁問答、明星綜藝、電腦科技、網路冷笑話、自然、歷史・・・等等，五花八門、包羅萬象，不論答錯答對，包你歡笑不斷！

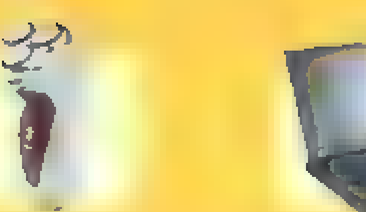

手氣運氣超人氣，一氣呵成

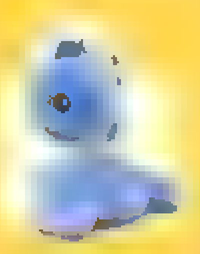
每位玩家均有三面道具金牌，使用金牌答題，答錯答對五倍加分扣分。加上以亂數產生的「無敵幸運星」系統，如果玩家中無敵幸運星，就可多得一面金牌！善用你的運氣，天堂地獄就在一線之間！

獎品新穎豐富，歡迎挑戰



每場比賽前十名的玩家可依每場參加人數決定獲得紅利金積分，累積紅利金點數可兌換筆記型電腦、機車、PS2等豐富獎品，只要夠聰明，一個禮拜就有機會把機車開回家！








只要你是金庸電玩通，就讓你逢凶化吉、突飛猛進大練功！

在
的
中
，都有內附「百萬大搶答」
遊戲喔！

即日起每日「晚上7 00、7 30、8 00 8 30」這四場搶答將造福百萬的「金庸電玩通」，只要通過「金庸群俠傳Online」的相關遊戲題目考驗，在百萬排行榜上 優勝者都可得到「金庸群俠傳online」「替身娃娃」一隻， 玩家再加送「避暈藥」一顆，讓你在一個時辰內吃藥練功，氣血順暢不昏迷，在新的一年遇敵逢凶化吉、練功突飛猛進！

當然，換大獎的紅利金還是照常累積喔！



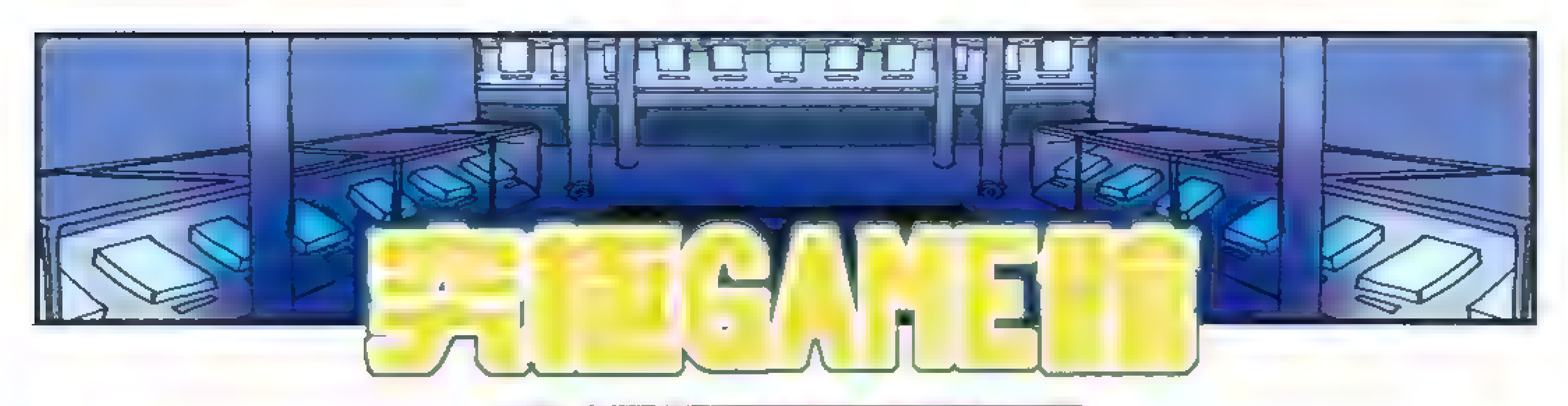
一次只要5點比到夜市打彈珠還便宜！

凡「金庸群俠傳Online」帳號擁有儲值點數需超過150點〈儲值點數須超過150點〉或「百萬大搶答搶鮮包」皆可登錄進入遊戲。用點數卡提供之ID/PW進行會員登錄，每次進場只要5點，讓你歡樂集點又長智商！


HOT DOG HOT GO!
熱狗熱GO!
速食英雄
愛與勇氣大冒險
全球最好吃的RPG大富翁遊戲，就在今年，即將挑逗你的味覺。流盡你的口水、笑翻你的神經！
速食軍團



正宗台灣16張麻將
MAHJONG TUTOR
麻將教師
聲控麻將王
真的只是運氣不好嗎？
痛定思痛、是該承認技不如人了！
親愛的麻將活動愛好者，
最新版「智慧型語音辨識技術」，要吃要碰、打兩萬打發財，說出來就行了！
超強人工智慧，創造出數十個不同牌風與強弱的對手，擁有與真人對戰的感受。
五間各具特色的麻將館 高手麻將館（這裏的人太強了，輸只算一半！）、
豬頭麻將館（雖然贏也只能算一半，但這些豬頭的確給人相當的快感！）
及 密技麻將館（把把無冷場，人人有大牌！）．．．提供更多不同的樂趣
密技販賣機銷售五花八門的各式密技。
MJK麻將能力指標及指標走勢圖，讓你真實測出自己的麻將功力。
內容豐富的資料室提供由「大牌排行榜」到「放炮排行榜」等多項紀錄。
全聲控
MJK麻將能力指標
T-TIME 光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
T-TIME 光谱博硕电子科技(北京)有限公司
T TIME TECHNOLOGY CO., LTD.















夢幻之星 ……………… p66
第七封印 ……………… p70
[illegible]影傳說 ……………… p72
熱狗熱GO ……………… p76
[illegible]封神榜 ……………… p80
神[illegible] ……………… p84
古惑[illegible]生 ……………… p88
天堂[illegible] ……………… p92
Depth Fantasy …… p96
信長之野望 蒼天錄 p100
[illegible]樓續夢 ……………… p104

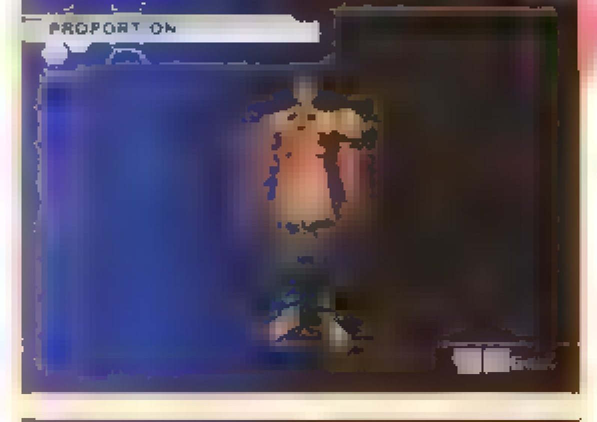


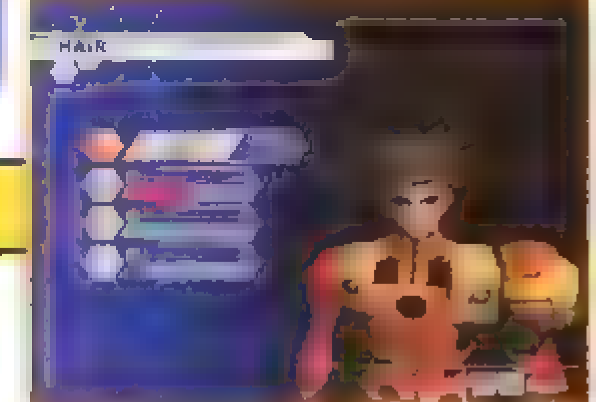
夢幻之星網路版



預定推出日 [illegible] 年 [illegible] 月

《夢幻之星》系列可是日本SEGA的RPG經典之作，在許多玩家心目中的地位，可不遜於當紅的《太空戰士》或《勇者鬥惡龍》等系列名作喔！在DC遊樂器上的《夢幻之星網路版》（以下簡稱《PSO》），更是遊樂器中少見的網路RPG。如今該遊戲不僅已移植到PC上，更準備引進台灣，看來網路遊戲市場又要掀起一場風潮了。





創造自己獨一無二的人物

在上期的報導中，曾提到遊戲中有三個種族，每個種族有三種職業，一共有九個不同的角色，不過每個玩家還可以利用Character Create系統，來創造出自己獨有的角色。遊戲一共有100個記錄檔，也就是說，每個擁有一套遊戲的玩家最多可以創造出100個角色。

玩家在選擇了九個角色之一後，還可以設定面貌、頭部（僅限於機器人種族）、身體的顏色（僅限於機器人種族）、髮型（帽子），還可以用RGB調色來變更服裝、皮膚的顏色。最特別的是，Character Create系統還提供了設定角色身高與體格的功能，所以每個角色的變化可說是無窮無盡的，讓每個玩家都能創造出與眾不同的角色。



如果玩家覺得設定這麼多項目會很麻煩的話，Character Create系統也提供了自動創造的功能，只要按下「Enter」，便會自動創造角色。再按一次，就會創造其他的角色。最後只要再輸入人物的名字，便可大功告成。一旦創造好角色之後，該角色就會出現所隸屬之SECTION ID，這些ID一共有9種，是以人物之名稱來決定其類別，將影響該角色的尋寶率及獲得物品之種類。

接受委託任務的進行方式

《PSO》的遊戲類型是由主角執行各種的任務之方式來進行，而劇情也將隨著任務的完成而逐步展開。遊戲中的任務，最初是以調查"中央管理局"委託、與兇猛的原生生物戰鬥為主，隨著遊戲的進行，能夠前往的區域也會變多。

在任務模式下，遊戲途中的寶箱中雖然不會出現稀有道具，但是只要隨著一定的程度進行，還是可以獲得各種稀有武器，所以想要收集武器的玩家，可不要錯過這個大好機會哦！除此之外，任務中有難易程度的區分，完成任務後，玩家將可獲得[illegible]~30,000的美金作為報酬，所以如何考量自己本身的能力，有效地完成委託任務，也考驗著玩家的智慧與膽識。



任務的重點—加入公會

[illegible]



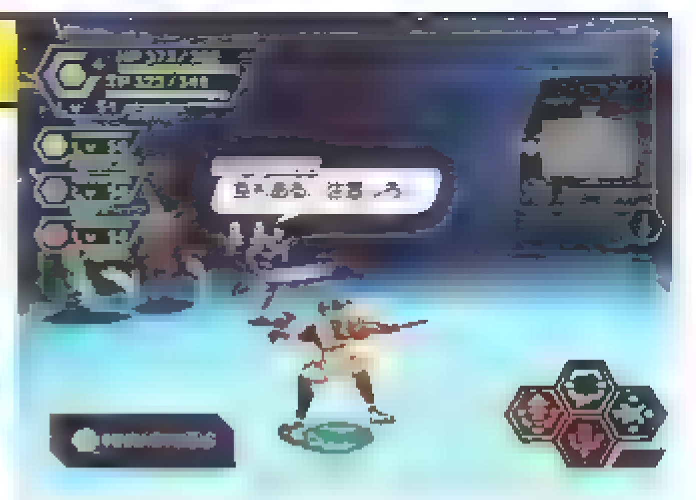


可單人或多人進行的遊戲模式

《PSO》的特色之一，在於能夠進行獨自一人的"OFFLINE GAME"及多人上網連線的"Online Game"。OFFLINE GAME為玩家在未連接網路的電腦中，可以獨自進行遊戲，並承接獵人公會的委託去進行冒險。雖然基本上是獨自進行遊戲，但是在遊戲中途，有時也會發生NPC(非玩家人物)出場，陪同一起行動的情況。



如果玩家在OFFLINE GAME中進行遊戲時，覺得孤單無聊，或是已將角色培養到一定程度，想要在眾人面前亮亮相時，就可以上網連接至ONLINE GAME模式中，與世界各地的玩家共同切磋一下。



《PSO》網路的特殊架構





《PSO》的網路遊戲架構與Blizzard的Battle.Net有類似之處，但是在許多方面則有其獨到之處。每個遊戲伺服器都稱為"SHIP"，意思是指獨立的船；SHIP被分為數個BLOCK，裡面存在著City。而玩家進入BLOCK的City之後，便可以與裡面其他玩家聊天。如果發現志同道合的伙伴時，便可以去大廳的服務台登記並選擇所希望進行的模式，一起去開房間(ROOM)進行遊戲[illegible]的遊戲局。

遊戲局可分為：一般冒險任務、對戰模式(BATTLE)及挑戰任務(CHALLENCE)，以下將分別介紹：

冒險任務



與一般單人的OFFLINE GAME類似，但最多可以讓四個人同時進行遊戲，讓眾玩家[illegible]再體會不同的樂趣。

對戰模式

在競技場上由4人同時進行對戰的模式。只要Leader在"獵人公會"設定了規則之後，便會被傳送到競技場，開始遊戲；或者也可以在RAGUORU行星上進行一對戰[illegible]其他玩家的位置關係，一面從事冒險。



挑戰任務

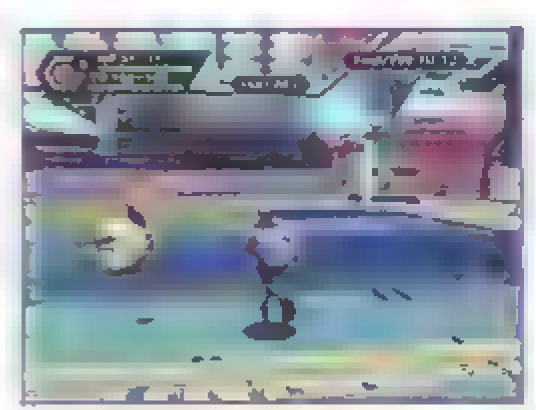




必須要有四個玩家一同組隊才能進行的遊戲模式。由原先四個大關卡中任選一進行，大概有九個關卡的規模，這時參加的玩家無法回城市補給，而且只要有同伴陣亡，則任務便告失敗(但每個玩家會有一次復活的機會)。要是能順利過關，每個玩家都可以得到一件超強武器做為報酬。

冒險之餘來場輕鬆的"GOGO BALL"吧！

除了以上三種網路遊戲模式之外，在位於BLOCK內的數個VISUAL LOBBY中，還有可以進行"GOGO BALL"的專用VISUAL LOBBY。遊戲最多可以容納12個玩家進行，規則有追逐放置在球場上的球、踢進得分區…等的玩法，可以由玩家們自己決定其規則來進行，因此而發展出各種不同的玩法。



在進入GOGO BALL"的專用VISUAL LOBBY的瞬間，既看不到球也看不到得分區；過了1 Beat(註)之後，球就會顯示出來；等球被自動設置在LOBBY中央，並發出了「Go！」的訊息來之後，便開始進行球賽。



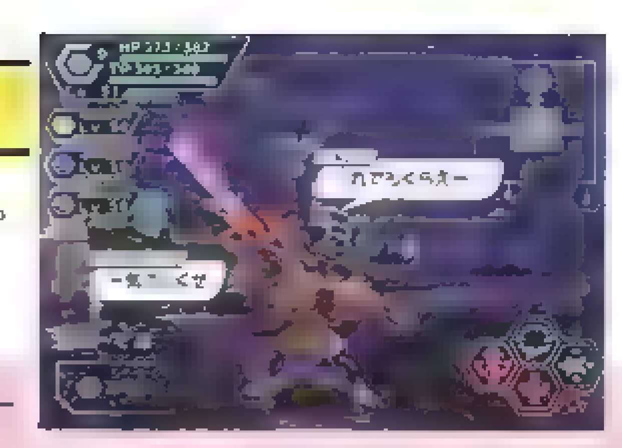


BEAT 為麻省理工大學媒體實驗室(Media Lab)所長"尼可拉斯．倪格羅龐德"博士與Swatch公司共同提倡的網際網路時間單位"beat"，是將現實生活中的24小時分割為1000單位，以顯示著目前的世界共通時間。在與海外的玩家約時間碰面時，可以加以運用。

玩家只要去碰觸球，就可以踢它，踢了一次之後，在球停下來之前不能夠再踢下一次，這時比賽雙方[illegible]要設法將球踢進入得分區便能得分。如果超過了一定的時間還沒能進入得分區，便會顯示出「Good Bye」的訊息，而球會從當場消失掉。據引進台灣的代理公司之人員表示，在往後的遊戲規劃中，在比賽獲勝的玩家，[illegible]一些特殊的[illegible]，[illegible]在冒險之餘，[illegible]踢球贏獎品喔！

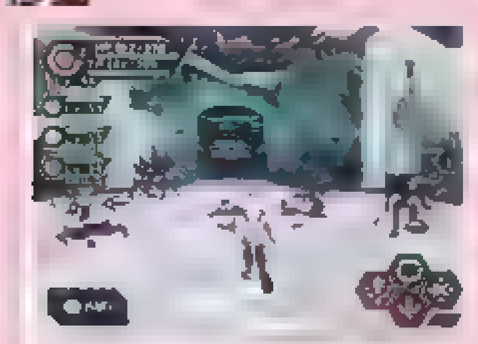
刀劍、槍砲及魔法齊上的戰鬥系統

由於遊戲採用即時動作的進行型式，所以在移動中遇到敵人時，會即時進入戰鬥。玩家可以先行編排常使用的指令熱鍵，以便戰鬥時方便使用。



戰鬥時能夠執行的主要操作

移動

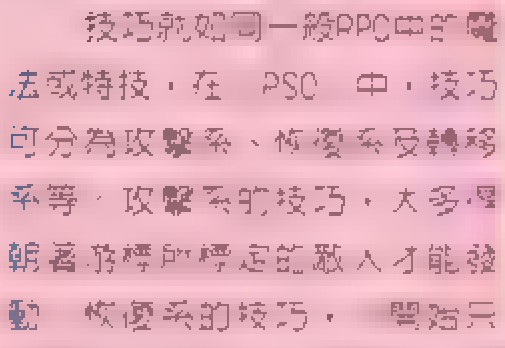


只要按住滑鼠左鍵不放並移動滑鼠游標，就可以移動角色。如果滑鼠的游標距離短的話，角色會以步行前進，如果距離遠的話就會變成跑步，要是再遇著敵人的時候，角色會以拿著武器的架勢走路前進。



由於是3D畫面，有時玩家會不易分辨人物前面的狀況，這時要將視點變更為玩家所面對的方向時，按滑鼠右鍵。在移動或戰鬥中時，要是弄不清楚目前所面對的方向時，就用這個功能校正視角吧！

技巧



技巧就如同一般RPG中的魔法或特技，在「PSO」中，技巧可分為攻擊系、恢復系及轉移系等。攻擊系的技巧，大多得朝著游標所標定的敵人才能發動。恢復系的技巧，一開始只針對使用的玩家才有效果，但是隨著提昇技巧的等級，也能夠幫助四周的伙伴。



角色要學習技巧，得使用被稱為「Technique Disk」的特殊道具來學會。要取得Technique Disk，可以去道具屋購買，或是從敵人或寶箱那裡弄到手，然後再使用Technique Disk，就能夠學到該技巧了。不過每個Technique Disk都有規定使用時所需要的精神力，要是無法滿足這個條件，就無法學會。另外，機器人無法學習技巧，而獵人只能學習到15級的技巧，只有FORCE等新人類才能學到更高階的技巧。





攻擊

在攻擊的時候，游標會自動以角色所面對的方向對準最近的敵人，若游標對準敵人之後，便可以進行攻擊。但如果是從遠距離發動攻擊的Ranger或是Force，將無法對距離太近的敵人立刻攻擊，要多加注意。

遊戲的攻擊方式相當簡單，只要能夠掌握住時機，就可以產生連續攻擊，最多可以連續攻擊三次，而且命中率也會提高。另外攻擊也可以分為三種類型，玩家可以以熱鍵來任意組合攻擊方式，以最有效率的方式來對付不同的敵人。





ATTACK	普通的攻擊，命中率雖高，但對敵人造成的傷害較小
HEAVY ATTACK	威力較大的攻擊，命中率雖低，但對敵人造成的傷害極大
EXTRA ATTACK	特殊攻擊，命中率雖低，但能發揮武器所具備的特殊效果來攻擊敵人

[illegible]



『PSO』世界中的武器，全部都是由被稱為「光子」的光粒子所構成的。依照武器所具有之光子的性能，對敵人的效果會有所差異。由於敵人有屬性之分，依據其屬性與對其施加攻擊的武器之間的投合度，所造成的傷害也會有所不同；即使是名稱相同的武器，只要所使用之光子的性能不同，屬性也會不一樣。

注意！遊戲中不能夠暫停！

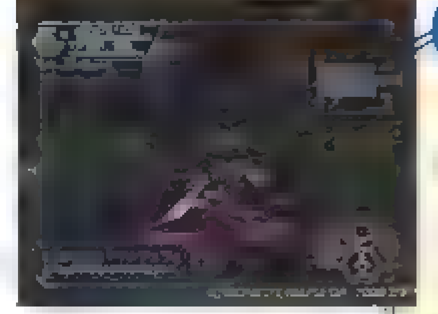




為了要避免對其他正在連線上的玩家造成不便，不論是連線的ONLINE GAME或單人的OFFLINE GAME，PSO都不能夠暫停遊戲。

多種選擇的裝備系統

在《PSO》中的人物可裝備武器、鎧甲、盾牌及瑪古共4項，而其能力等級，則由弱至強分別為白、綠、黃、紅等四類。至於放置在遊戲中的寶物數量，最多以 50 個為限。不能夠放置 51 個以上。一旦放了第51 個，就會從最初放置的寶物開始依序消失掉，因此請特別注意。在此簡單的介紹一下這些裝備。



鎧甲



用來保護玩家的鎧甲，區分為任何職業都能夠裝備的Frame系及Hunter與 Ranger才能裝備的Armer系兩種。此外在鎧甲上面，有時會有一或多個叫做「SLOT」的洞空在那邊，這時該鎧甲會以綠色顯示，若將具有特殊能力的「UNIT」或叫插組插入那裡，便能獲得各式各樣的效果，每個鎧甲最多可放4個。

要裝備較高等級的鎧甲時，要有一定的 LV 才行，要是角色沒有達到該等級時，便無法裝備。

盾牌



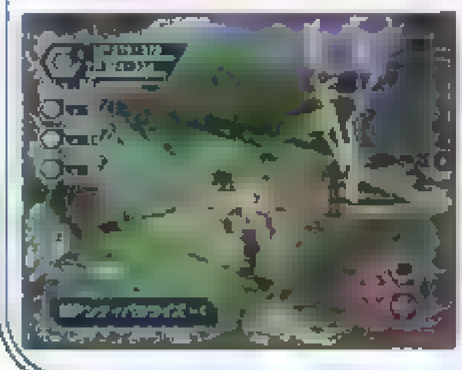
盾也同樣分為任何職業都能夠裝備的Barrier系及 Hunter 與 Ranger才能裝備的 Shield 系兩種。只要裝備了之後，主要是提高角色的防禦力與迴避率(盾的話會裝備在左手)。

同樣的，要裝備較高等級的盾牌時，要有一定的 LV 才行，要是角色沒有達到該等級時，便無法裝備。

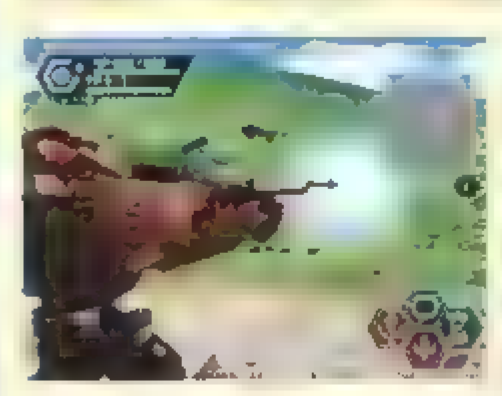
寶物



對於從事冒險的玩家們而言，寶物是不可或缺的東西。寶物總共可區分為：讓玩家的 HP 值恢復的「Mate系」、恢復玩家的 TP 值的「Fluido系」、治療中毒或是麻痺等異常狀態的「Anti 系」、取得技巧時所必備的「Technique Disk」、門啟City 與遊戲「戰鬥」之間的傳送門的「Tele Pipe」等等。另外還有一種「Scapedoll」，只要擁有了它，在角色被打倒時會自動幫助玩家恢復過來，只不過用過了就會消失不見。另外，一種寶物最多只能夠持有10 個。



武器



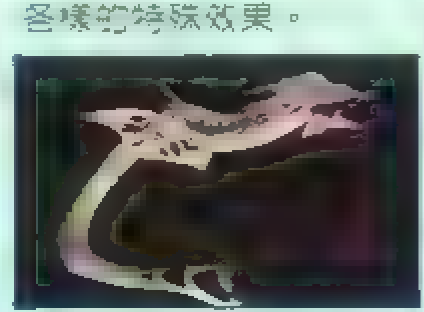
攻擊敵人的時候必備的武器，大致上可以區分為Hunter擅長的劍系、Ranger擅長的槍系及 Force 擅長的杖系等三類。一旦裝備了，主要能使所裝備之角色之攻擊力與命中度提高。有些較高級的武器，會有一定的能力需求，若是沒能符合那個能力，便無法裝備。

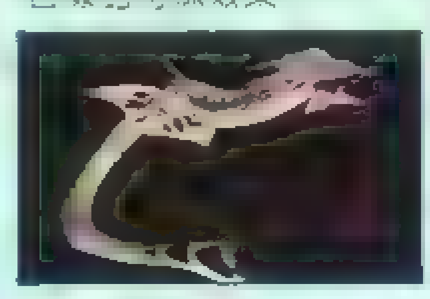
除了有因為職業的關係而不是每個角色都能裝備的專用武器外，也還有些隱藏著各式各樣特殊能力的武器。若是獲得不清楚具有什麼能力的武器時，只要拿去給鑑定屋看，便能夠明白其內容。武器名稱的顏色會依照武器的珍奇度與能力而變化。

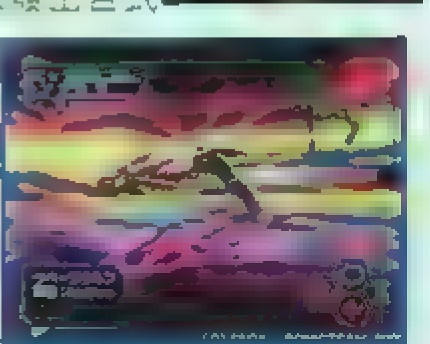
可成長的特殊裝備-瑪古Mug

浮在玩家的肩膀附近，這樣的特殊裝備-瑪古(Mug)，每個角色最多同時只能裝備一個瑪古。瑪古可餵食各種物品而成長，並根據所餵食的物品而產生各種特殊的能力，例如增加攻防能力、附加攻擊效果等，尤其屬性之總和與其等級相等。

瑪古只要持續成長到一個程度，便可學會「光子爆破」，只要學會了光子爆破，光子爆破計量器會隨著與敵人的戰鬥而持續累積，等計量器達到了100%時，便能夠發動光子爆破，這時將可以發出各式各樣的特殊效果。







今後的發展方向





由於《PSO》資料全都放在硬碟，因此筆者也特地詢問代理公司，是否正式上市時，會發生如同《DIABLO》般一堆修改過的人物上網橫行的結果？據該公司的人員表示，他們會注意玩家們在網路上的行為，若使用不合法修改的角色之玩家，會給予24小時的停權處罰，而日方製作公司也會隨時注意情況，研究如何防範這問題發生。

據瞭解，PC版的OFFLINE GAME(單人遊戲)模式已接近完成，而ONLINE GAME方面也即將完工。日方現有7個伺服器，而代理公司則表示，台灣方面也將會有自己的伺服器，敬請玩家拭目以待。

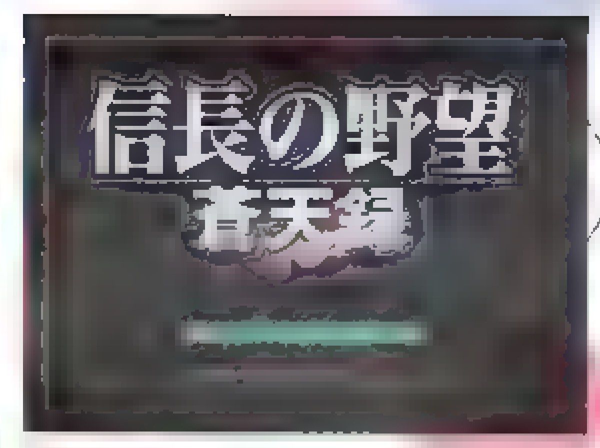
信長之野望－蒼天錄

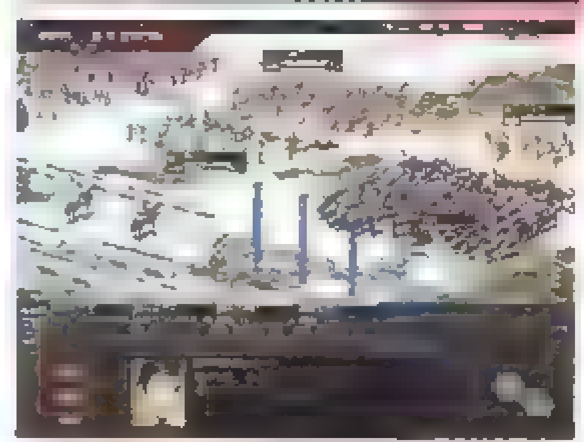
發・行・前・數・位・報・導

- 研究製造所：KOEI
- 販賣流通所：台灣光榮
- 遊戲類型：策略
- 科技需求：未定

預定推出日 年 5 月

光榮公司的老招牌大作－信長之野望，繼去年推出九號作"嵐世紀"後，很快的十號作"蒼天錄"將於三月推出日文版，放眼天下，能出到十代的名作已經屈指可數，而光榮擁有強大名作後備軍隊，以多平台的戰法攻略遊戲市場，使名作得以持續發光，進而又成為一代經典，如此成功的商法，真是令人佩服！





錄－傳－記－光榮之信長系列傳統命名法

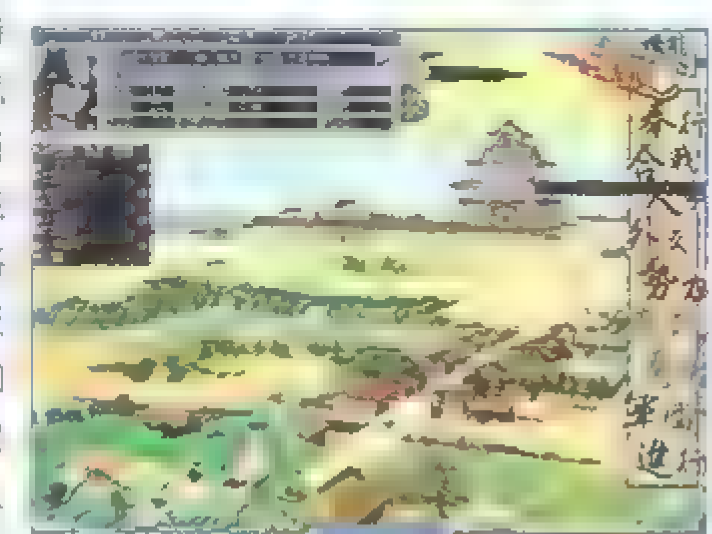


◎日本戰國時代分為五個時期

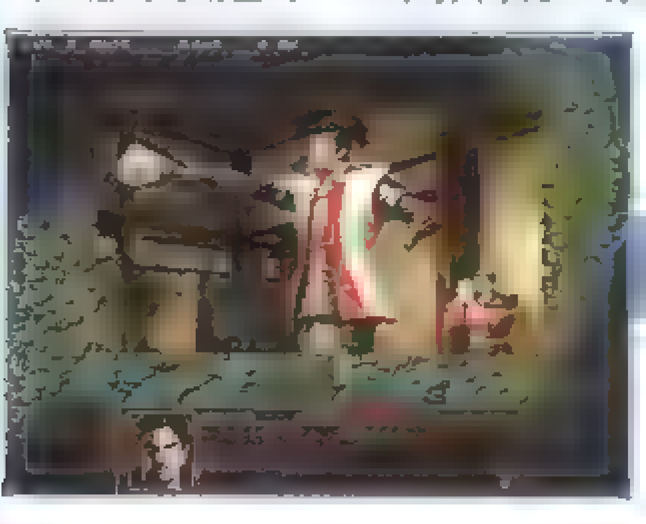
初見蒼天錄畫面，第一印象是畫風與前作嵐世紀相較，散發出一種蒼鬱古樸的風味。前作嵐世紀所標榜的桃山安土畫風，以大量的狩野派名畫為背景，展現華麗豪華的繪飾風格，的確讓人為之眼睛一亮。而本作，將極偏好於平淡的古樸畫風，卻也展現出風雅的時代感，與"蒼天"的命名相互呼應。在畫風上，不論前作後作，所體現的成果可說都已達到藝術化的境界，至於孰優孰劣，就等玩家以自己的品味來評斷了。

去年報導嵐世紀時曾提過，信長之野望系列的命名法，由四代武將風雲錄開始，便以錄＞傳＞記為一循環，例如五代為霸王傳，六代為天翔記，現在到了第十代，又輪到以錄為名了，去年報導時曾玩笑說即將取名為"風塵錄"，結果一字未中，正式名稱為"蒼天錄"，正所謂"問蒼天，何日重揮三尺劍？殲盡奸賊廟堂寬，壯懷得舒展，賊頭[illegible]！"，以此典故為名，豈不妙哉！

在進一步報導蒼天錄與前代不同的特色與新系統前，首先來看看數據上的差異。在蒼天錄中，遊戲將分為信長誕生，信長元服，桶狹間合戰，信長包圍網，及本能寺之變等五個時期，與嵐世紀相較，主要的差異較是多出桶狹間合戰這個時期。另外，嵐世紀將戰國日本分為135城，登場武將1300人，蒼天錄更一舉增加至150城，登場武將1500人，因此，蒼天錄在人物與歷史舞台的描述上，將有更大的揮灑空間！









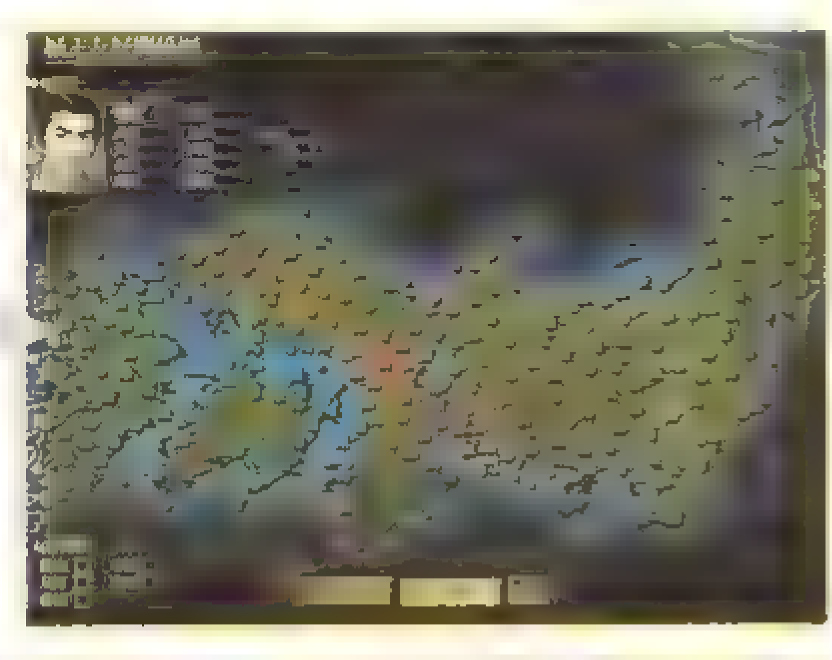
玩家首度可以扮演大名以外的武將



選擇扮演軍團長－明智光秀。

這是最值得一提的新要素。自天翔記之後，配下武將扮演系統後，玩家可以自由選擇玩哪位武將，大大的提高了遊戲的自由度與可玩性，雖然嵐世記的評價讓這一系統一直沒有繼續下去，但是信長系列的玩家們依然也有希望加入此一配下武將系統的呼聲，現在，光榮終於做到了！

但是，蒼天錄的配下武將系統與上一代還是有所區別，蒼天錄容許玩家扮演大名外，包括軍團長與城主在內兩種身分的角色，雖然在前一作中將朝廷、商人、國人眾、寺社、水軍眾、自治都市以及一揆眾等勢力加入成為遊戲要素之一後，本作蒼天錄不但予以加強，並藉由讓玩家扮演軍團長與城主的角色，正式將家臣層的勢力搬上檯面，大大的豐富了時代內涵的樣貌



戰國日本分為150城。



大名對城主的控制度在蒼天錄中降低了許多。



明智光秀以軍團長的身份參與需議。

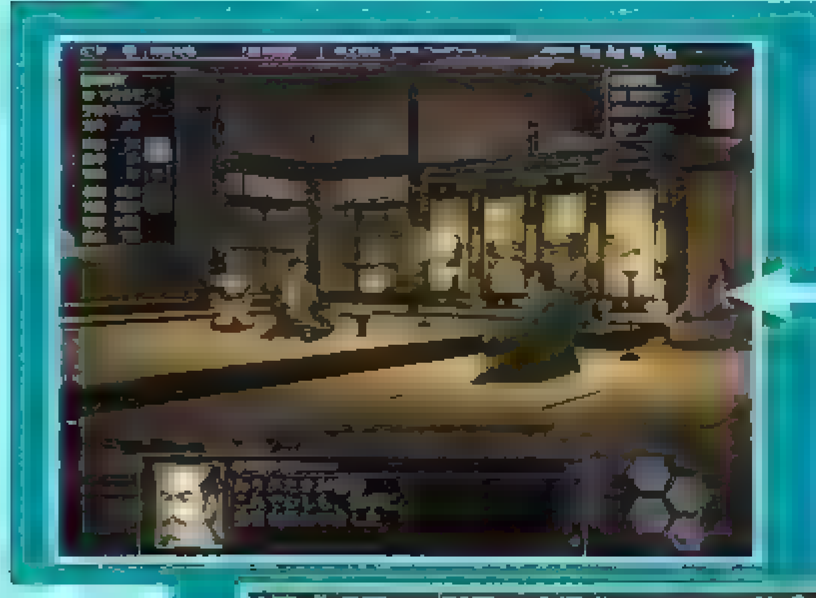


信長之野望系列作品

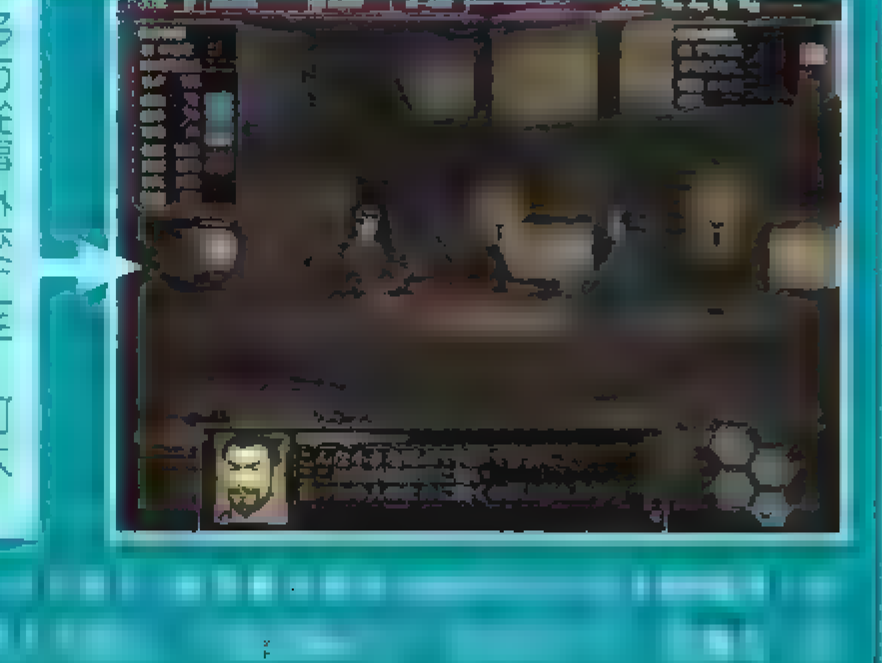
以下依序為信長系列全部作的名稱，基本上，信長系列在大多以數字為每一代正式命名，在第五作武將風雲錄後，命名的方式更進一步以錄－>傳－>記的循環而進行

信長之野望
信長之野望　全國版
信長之野望　戰國群雄伝
信長之野望　武將風雲錄
信長之野望　霸王伝
信長之野望　天翔記
信長之野望　將星錄
信長之野望　烈風伝
信長之野望　嵐世記
信長之野望　蒼天錄

著重以下剋上的遊戲精神



雖然是效忠主公，但也可派出忍者探取情報

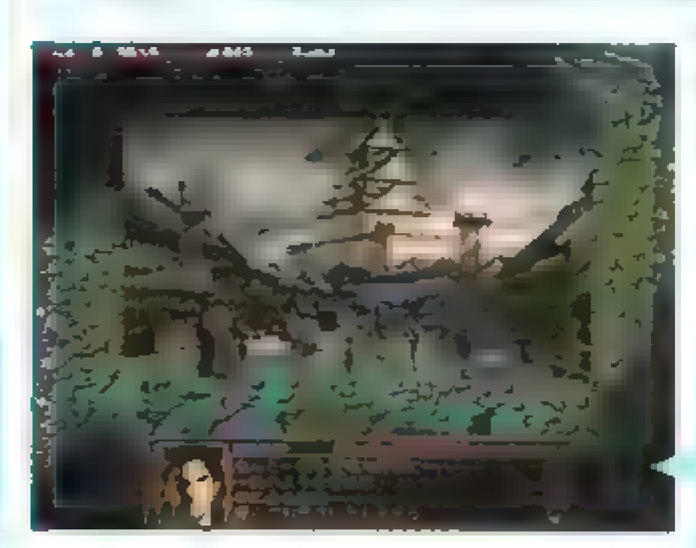


多方從事外交工作，可大大增加軍事的勝算

以往，由於從屬國沒有外交指令，因此無法與其他大名互通款曲，但在蒼天錄中，解除了這樣的外交限制，身為軍團長或城主的你，可以偽裝成忠心耿耿的忠臣，卻暗地裡與其他具有實力的大名締結密約，然後再伺機獨立。另外，在外交系統上還追加了養子緣組、包圍網、停戰仲介等指令，使得蒼天錄在延續前作嵐世紀的諸勢力結構下，大幅增加了從事外交的樂趣。

而在以下剋上的實際體驗上，玩家可在自己所屬之大名的城中派遣忍者，再利用各種計謀削弱主公的實力，最後在時機成熟時謀反取而代之，演出一場連綽號蝮蛇的齋藤道三都自嘆不如的謀反戲碼。當然，身為主公的大名也不是只有挨打的份，大名也可以派遣忍者潛入軍團長或城主駐紮的城中，監視他們是否有謀反的意圖。

總之，不論你身為大名或家臣，都得隨時提高警覺，才能在這爾虞我詐的戰國時代生存下去，進而揚名立萬，成為天下人。



織田信長的時代是充滿反叛與戰爭的時代

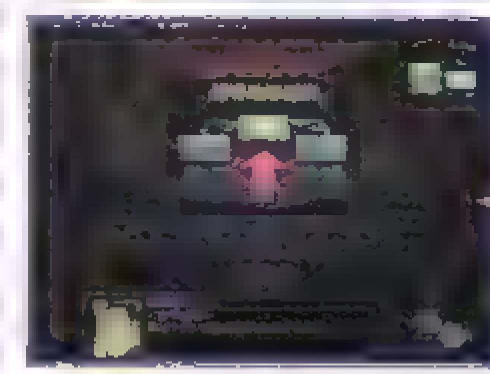
軍路模式加入 戰爭版圖的新刺激

除了新增的配下武將發言系統外，蒼天錄與前作最大的不同便是軍路模式的導入。在前作嵐世紀中，由於首度使用即時制遊戲的戰鬥系統，讓信長系列玩家也能一嘗玩到手忙腳亂的快感。而蒼天錄除了保留即時戰鬥系統外，更進一步加入了軍路模式，簡單的說，這是一種類似大閤立志傳系列的地圖即時移動方式。

蒼天錄也是以一季為回合時間單位，玩家在每一季開始時，必須在政略模式與軍路模式中下達指令。與內政有關的政略模式，在基盤上還是採用季節制，免除了要玩家種田的苦惱。而在執行完政略模式後，便會進入軍路模式畫面，你會看到你的軍隊在地圖行軍，這時不論你是否下達了任何軍路指令，地圖上的其他勢力的軍隊也正即時的移動與佈署著。在你攻城略地的行軍過程中，你的軍隊將經過許多包括中立城池與諸勢力根據地的戰略據點，這時，你可以逼他們決定所要採取的策略：加入你、或與你為敵，甚至作壁上觀。因此，善用軍路模式，可以巧妙靈活的加入更多大軍容，更有牽制敵人的作用，另外，在戰爭的權謀上也加重了外交所能影響的層面。



軍路模式軍隊的移動都是即時的



進入戰鬥前，必須先安排部隊陣型

善用地形能在戰爭中取得較大優勢

即時戰略系統強化合戰臨場感

蒼天錄雖延續使用了即時戰鬥的設定，但其一系列與前作率世紀不大相同。在率世紀中，所採用的即時戰鬥系統有點類似世紀帝國，玩家在戰場操作部隊進行野戰或攻城戰，士氣成為影響戰局最重要的資源。而蒼天錄在於加入了軍隊模式，野戰與攻城戰因此一分為二，其作戰的方式是，在軍略模式中移動軍隊與敵對勢力的軍隊接觸時，便進入野戰畫面，當野戰勝利後，便可繼續移動軍隊前往敵方城池，接著便可進入攻城戰。

進入野戰畫面後，雙方陣式面對面排開，這時可以看到遠處敵方的本陣，戰鬥時兩軍各左、中、右三支軍隊一字排開，任一方必須設法去破壞敵軍的陣勢，然後擊破位於中間敵方本陣的總大將軍隊，便可獲得野戰的勝利。而在攻城戰時，玩家最多一次可指揮六支軍隊，其他軍隊則在待命交替的狀態，同樣必須設法去突破三層的防線，最後攻下"本丸"（主城）獲得最後的勝利！

另外，在武將與戰鬥相關的屬性上，共有包括騎馬強襲、長槍連擊、忍者暗殺等18種必殺戰術的設定，每種必殺戰術都有五種等級的變化，可經由經驗值的累積來升級，進而讓你的武將取得足以左右戰局的能力。

攻入正前方的本丸就能取得勝利了。



進入野戰畫面了，率領軍隊往前衝吧！



被火槍襲擊，快閃！



攻城戰中，必須突破重重關卡才能取勝。

無言問蒼天2中文版何時出？

經由台灣光榮溝通結果，得知今後光榮遊戲在繁體中文化的工作上，將直接交由台灣光榮負責，而不再由對岸的天津光榮來執行中文化的製作，如此一來，中文化的速度將加快許多，據台灣光榮表示，日文版推出後，一至兩個月便可推出中文版，因此，日文不通的玩家，若覺得無言問蒼天的話，只要等待一至兩個月，蒼天將垂憐庇佑，包你中文也會通哦！！





明智光秀可說是日本戰國史中，以下剋上的代表人物

古惑人生



- 研究製造所：ESOFNET
- 販賣流通所：易吉網
- 遊戲類型：線上角色扮演
- 科技需求：PII-300、128MB RAM、3D顯示卡

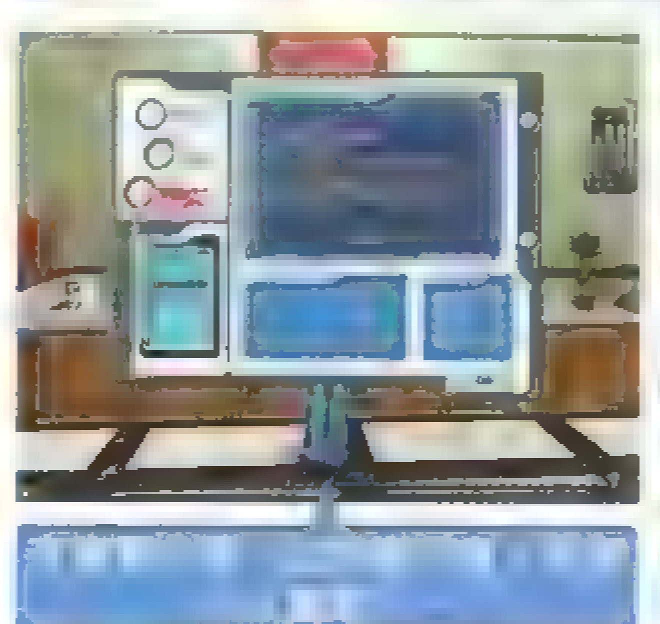
預定推出日 年 5月

這是一個帥哥和美女組合而成的遊戲，大家可以把自己裝扮成超級大帥哥和絕世大美女，然後進入遊戲到處為非作歹，做一些平常不能做的事，發洩一下，不過照例還是會有遊戲警察把你抓去關起來的，其他的部分就是做一些和現實生活差不多的事情，就是這樣囉！

呵呵呵，等了好久終於讓我等到了「古惑人生」韓國首次的測試囉！自從在網站上看到了古惑人生的簡介之後，小雷納我就迫不急待的請了一個懂韓文的朋友，幫我去韓國網站試著申請一個帳號來玩，千等萬等，終於在我的信箱裡等到審核的帳號和密碼了，嘿嘿嘿^o^不多說，先讓我帶各位看看啥是古惑人生！

一款不一樣的遊戲－古惑人生！

在一片以奇幻、科幻為背景的MMORPG（多人線上角色扮演遊戲）中，《古惑人生》是唯一以現代為遊戲背景的線上全3D遊戲，和一般的2D遊戲是不一樣的喔！遊戲內容以玩家們要打倒「十大惡者」為目的，建立一個全新的古惑人生世界。玩家除了要不斷的升級挑戰外，也要鍛鍊自己的特殊技能，包括了武術、武器使用和特殊交易技能。當然啦！要在古惑人生的世界闖出一片天，一個強而有力的工會是不可或缺的，在遊戲中每個工會都是權力中央委員會的一員。因此，加入一個強大的工會是一定要的，有了工會才能進行改造世界的計劃，才有后台可以幫助你，否則你一上街，可是馬上就會被找麻煩的喔！

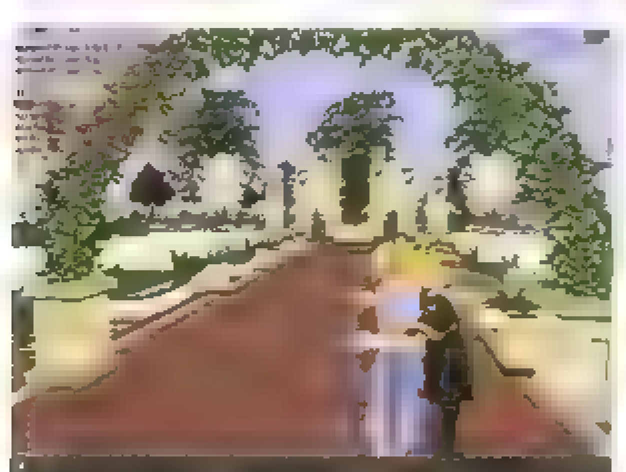






遊戲介面會不會很難操作？

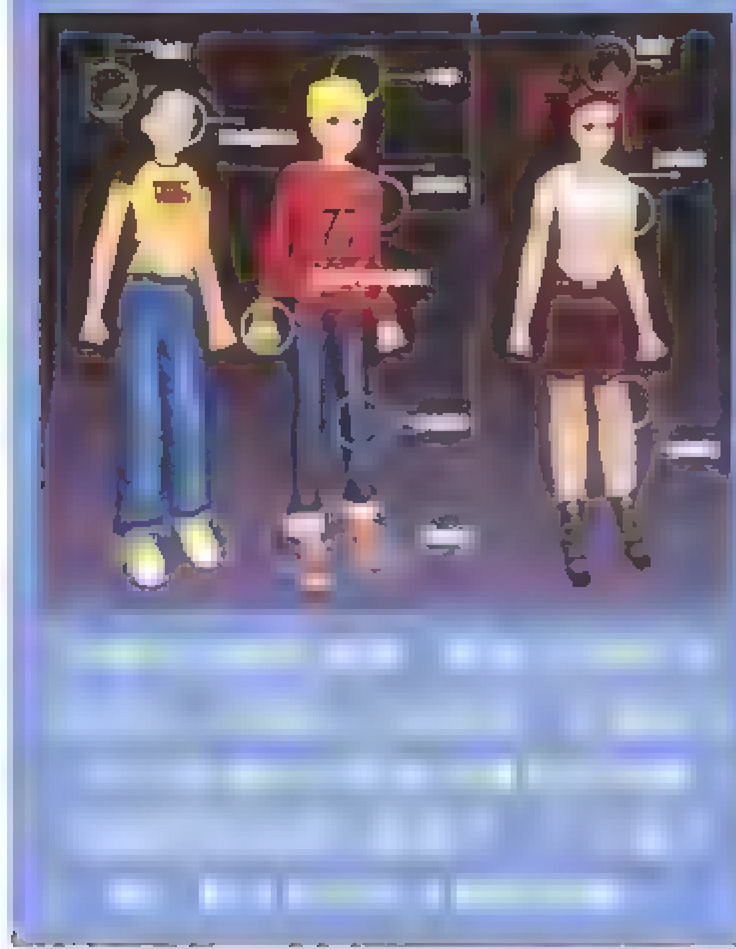
遊戲簡單的操作介面，也是《古惑人生》的其中一個特色，和天堂、龍族又又暗暗的畫面相較之下，遊戲是以清新明亮的方式呈現，玩家不用瞪著眼睛去找怪物在哪裡，卻發現怎麼看都看不清楚！遊戲也很容易上手，幾乎用一個滑鼠，就可以搞定所有的動作，當然啦！你要聊天的話還是要用鍵盤啦！呵呵呵！遊戲裡面也設定了各種肢體和表情的動作，可以讓玩家充分的表現喜怒哀樂，只要打上正確指令，還可以跟阿娜姐姐在一起玩親親，還可以跳舞喔！介紹了這麼多，各位應該對「古惑人生」有一點認識了，想不想玩啊？別急別急，現在先來聽聽筆者在古惑人生的第一天吧！



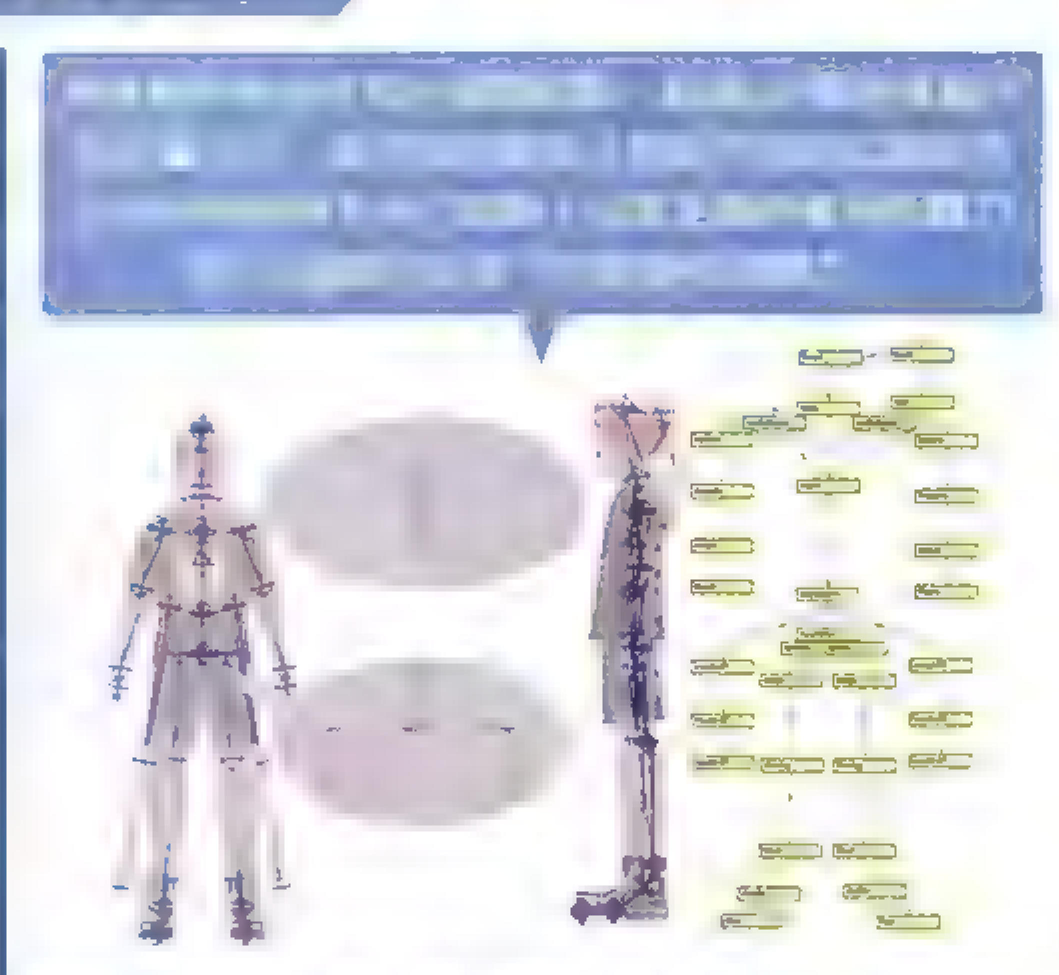


進入古惑人生的幻想世界！





遊戲一開始的選擇角色畫面，就讓筆者我大呼一聲：天啊！每套都長得這麼帥，髮型、上衣、褲子、鞋子不用買就可以讓你自己選擇，真是體貼了。那？你問可不可以選擇女角色？當然可以啊，這是一定要的啦！遊戲裡面的女生角色也很辣的喔！可以讓女性玩家穿得漂漂亮亮出門。筆者的第一個角色，是以武鬥攻擊(Martial)為主的男性角色，創好角色之後會讓你選擇



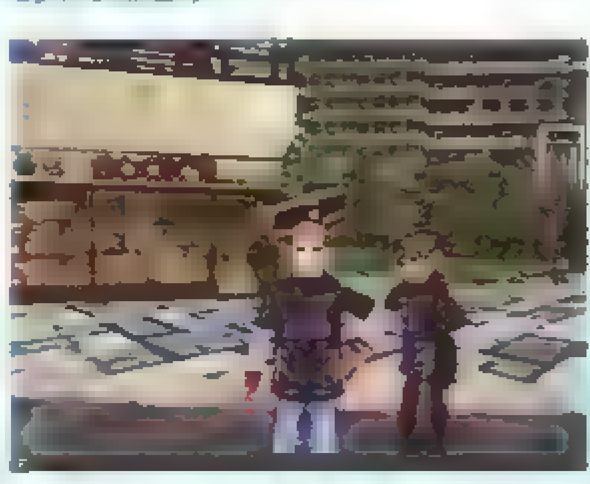
你的出生城市，總共有四個，當然我是不考慮的，趕快給他選了一個自己的進去晃晃，看看可不可以表演個英雄救美。一進入了出生的城市就看到一堆人擋在我前面。天啊，怎麼這麼多人，哇！他們在跳ParaPara舞耶！原來現在韓國的玩家們，已經發展出利用各種指令跳出ParaPara的動作囉，希望我們也能盡快地在台灣的伺服器一起跳。他們每個人的穿著也都不一樣喔，有穿西裝的、有穿比基尼的、也有穿著卻部的安衣的。目前全身上下有8個地方，可以讓你自由的變換你想要的服飾。不管了，先去找我升級要打的怪物。喔不！應該說要打的壞人，遊戲裡設定的「怪物」就是穿著各式稀奇古怪裝扮的壞人（NPC），現實世界裡當然是不會有寵的啦！

重開始！又是一條好漢！

找到了適合我等級的地圖，裝備上基本裝備之後，筆者就開始了我的古惑人生啦。喂！就是你！不要跑！看我把你打到死樣態！看我的昇龍拳，再吃我一記迴旋踢，有點像在玩KOF，耶耶耶！輕輕鬆鬆的就讓我打倒了兩個壞人。正當我得意之際，突然背後衝出三個壞人就這樣過來一陣，我才等級一耶！想也知道我的下場就是倒在地上了，嗚嗚嗚，結果電腦馬上就幫我叫119，送我去醫院去。在「古惑人生」的世界裡，玩家死後都會被送到醫院急救，只要按F11就會帶你去到醫院手術房，手術之後又是一條好漢，馬上就可以出來找打死你的NPC報復了。



剛開始加入遊戲的玩家到街道上會有小貓、小狗讓初級的玩家練等級，也可以從此獲得基本道具和物品。

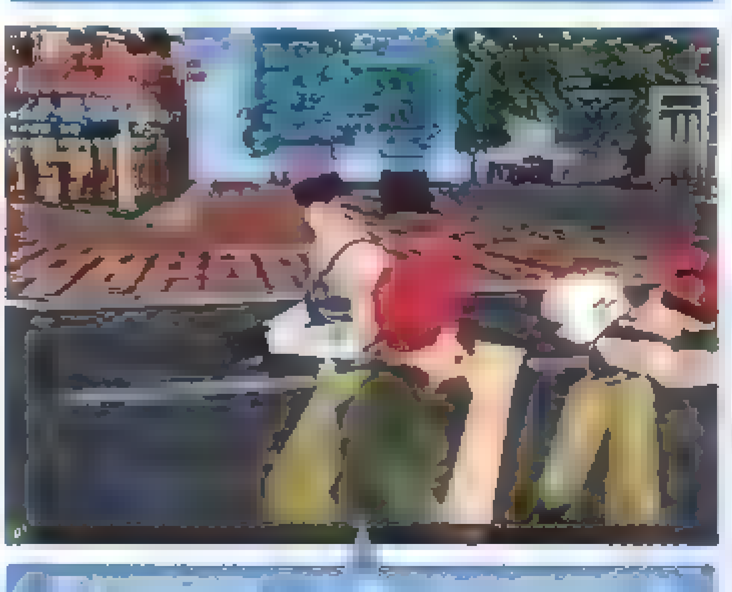




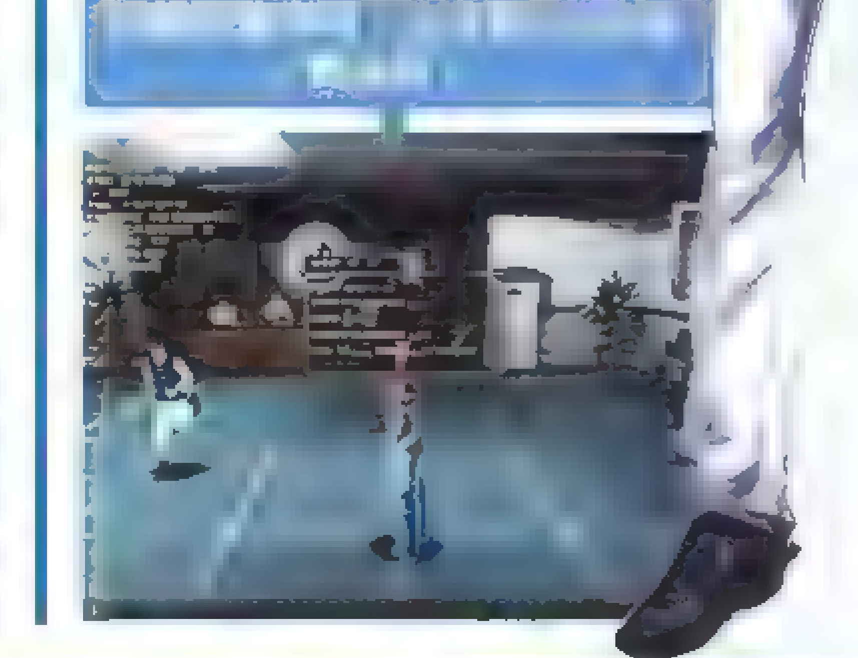
嘿嘿….看我的大腳頭

快閃！條子來了！



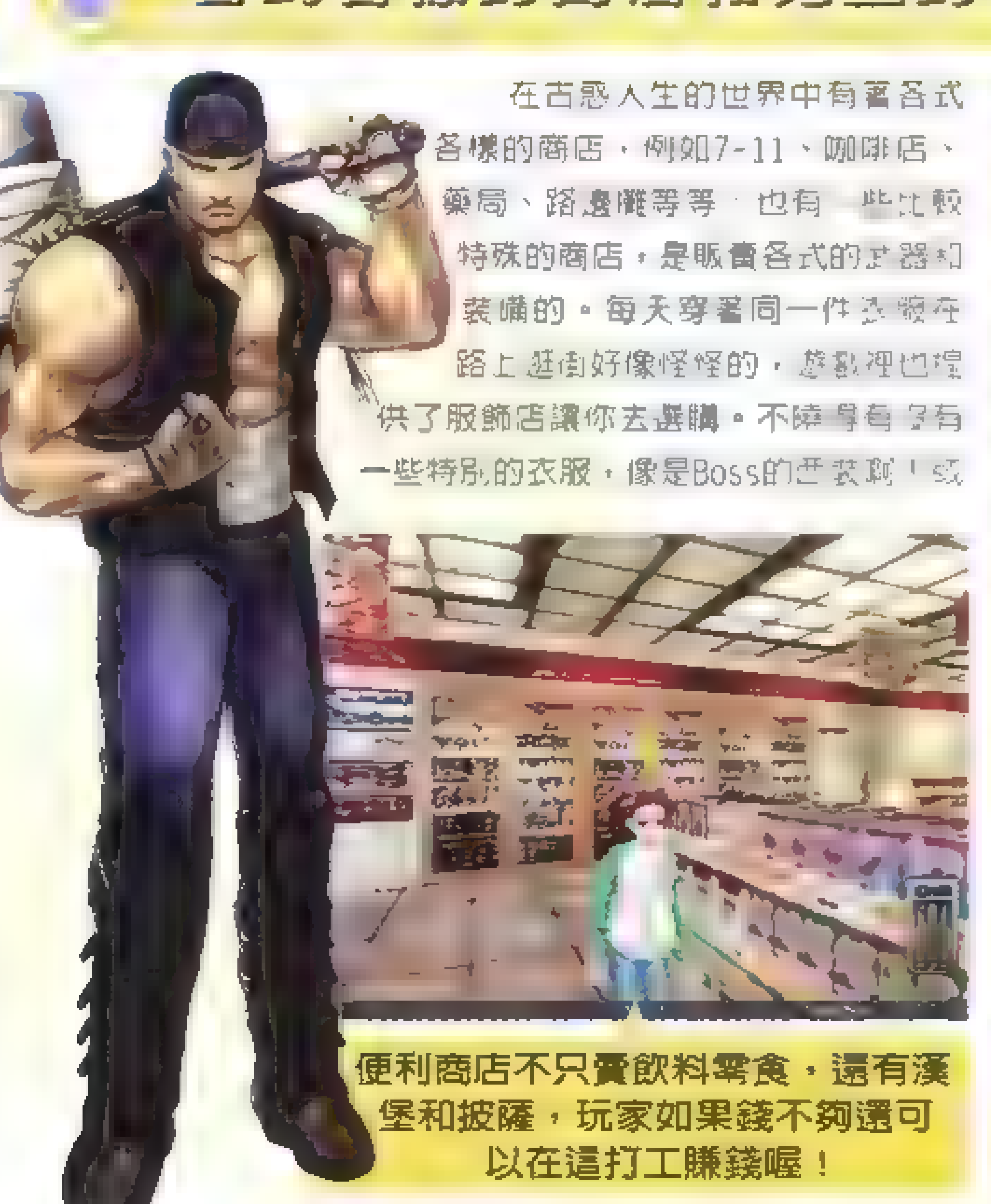


剛剛才從醫院出來，就看到一群人四處逃竄，搞了半天原來是警察到這裡巡邏了。他們因為PK太多人，所以頭上都會掛一個紅色的罪犯標誌，看到條子當然是閃啦！嘿嘿，在現實生活中被警察開一堆罰單的我，不能在現實生活中對他動手動腳的，可是在這裡可不同囉！馬上按下Ctrl鍵，砍K！砍K！哇！我也變罪犯了！馬上我就被那可愛的警察伯伯送進了警察局。唉，做人還是要乖一點，不可以對警察伯伯亂來。到了警察局想說這樣就沒事了，沒想到他們要我交保12500元才可以出去。天那！我哪來這麼多錢！只好乖乖的去坐牢囉，做壞事的下場當然就是進監牢囉！所有在《古惑人生》裡的PK玩家，或是做了不法勾當的人，都會被關到這個監牢裡。當然啦！你如果有錢的話就可以早一點出去，但是代價可不便宜呢！看看這一堆睡死在監牢的人，就知道壞事還是不要做得好



各式各樣的商店和完善的金融體制

在古惑人生的世界中有著各式各樣的商店，例如7-11、咖啡店、藥局、路邊攤等等，也有一些比較特殊的商店，是販賣各式的武器和裝備的。每天穿著同一件衣服在路上逛街好像怪怪的，遊戲裡也提供了服飾店讓你去選購。不過身上多有一些特別的衣服，像是Boss的西裝啊！或HangTeng的夾克，筆者才身無分文，所以沒有辦法買來穿給大家看，以防等什麼玩了之後出一貧窮！沒有帶錢在身上的時候，除了銀行之外還有提款機可以提領現金，就跟我們在現實生活中一樣的方便



便利商店不只賣飲料零食，還有漢堡和披薩，玩家如果錢不夠還可以在這打工賺錢喔！

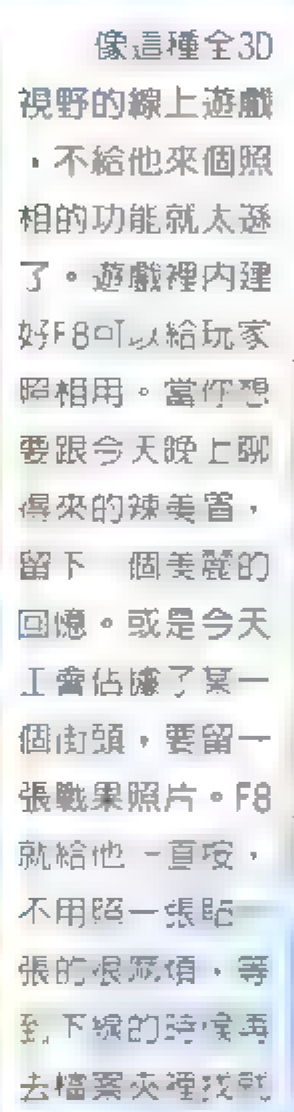


啊！錢花光了有提款機提個錢吧！

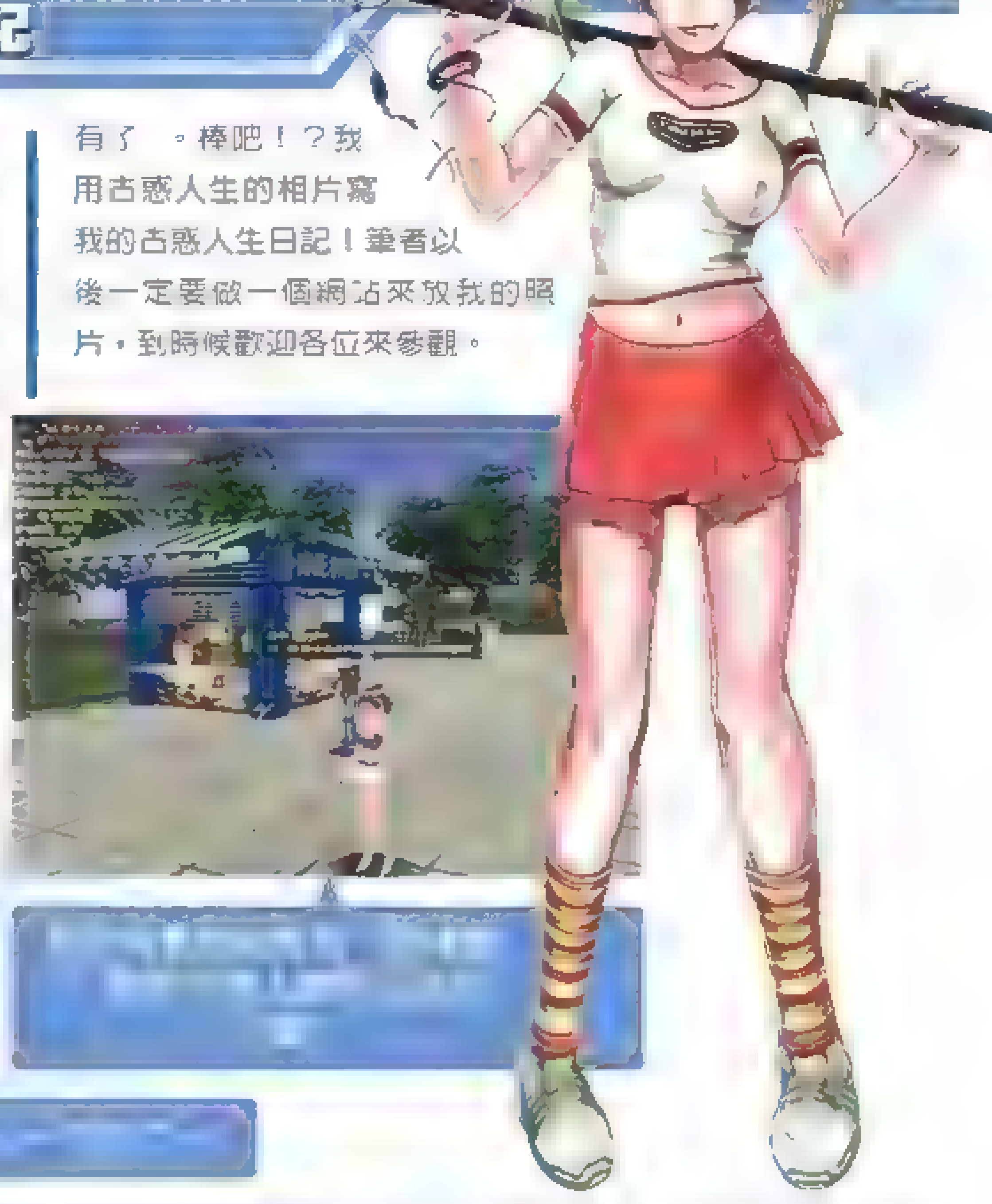
我想要轉帳，謝謝！

我要用相片寫日記





像這種全3D視野的線上遊戲，不給他來個照相的功能就太遜了。遊戲裡內建好F8可以給玩家照相用。當你想要跟今天晚上泡得來的辣美眉，留下一個美麗的回憶。或是今天工會佔據了某一個街頭，要留一張戰果照片。F8就給他一直按，不用照一張貼一張的很麻煩，等到下線的時候再去檔案夾裡找就有了。棒吧！？我用古惑人生的相片寫我的古惑人生日記！筆者以後一定要做一個網站來放我的照片，到時候歡迎各位來參觀。



總體心得報告

筆者幾乎每一款線上遊戲都給他偷偷的玩幾下，也玩了大概十幾種吧！從內容豐富畫面漂亮的EQ，到簡單上手的天堂龍族等等，總是覺得要找一款畫質、內容好和上手門檻低的遊戲不好找。有些遊戲雖然看起來畫面很漂亮，但是想要學會操控遊戲，可能要花好幾天甚至幾個禮拜的時間。有的則是看了就不想玩的2D遊戲。古惑人生雖然不是頂級，但可說是一款畫面、內容及操作皆有不錯表現的遊戲。

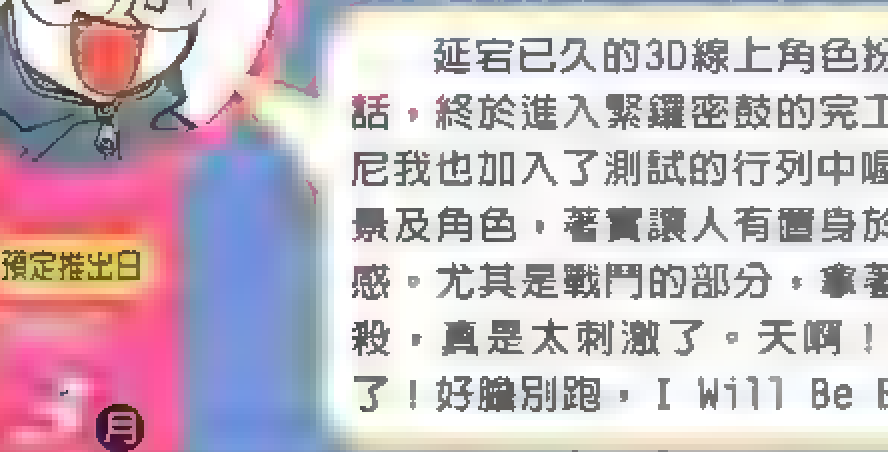
筆者從家中連線到韓國的伺服器，幾乎沒有lag的情形發生，可見得遊戲技術已經有一定的成熟度，相信在台灣開放的時候品質會更好才對。在韓國才測試一個月就有50萬人註冊，還沒上市就有這種成績是很不錯的囉！聽說台灣也快要開始測試，有興趣的玩家可以準備開始行動囉，讓我們在古惑人生中寫日記！

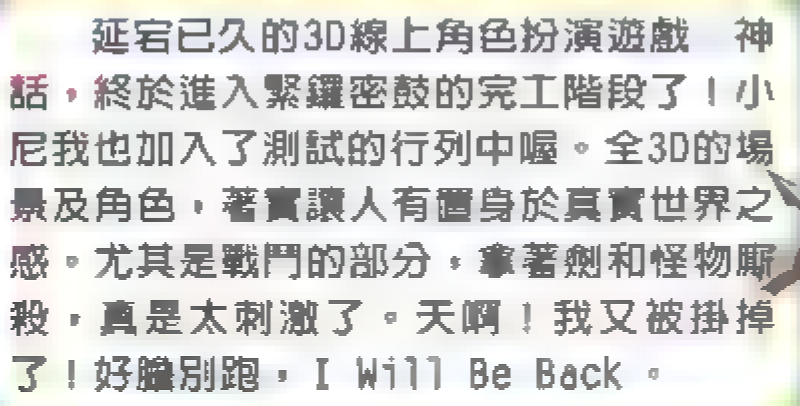
神話



研究製造所　全球歡樂　販賣流通所　全球歡樂

遊戲類型　線上角色扮演　執行需求　P II 266　64M





延宕已久的3D線上角色扮演遊戲　神話，終於進入緊鑼密鼓的完工階段了！小尼我也加入了測試的行列中喔。全3D的場景及角色，著實讓人有置身於真實世界之感。尤其是戰鬥的部分，拿著劍和怪物廝殺，真是太刺激了。天啊！我又被掛掉了！好膽別跑，I Will Be Back。

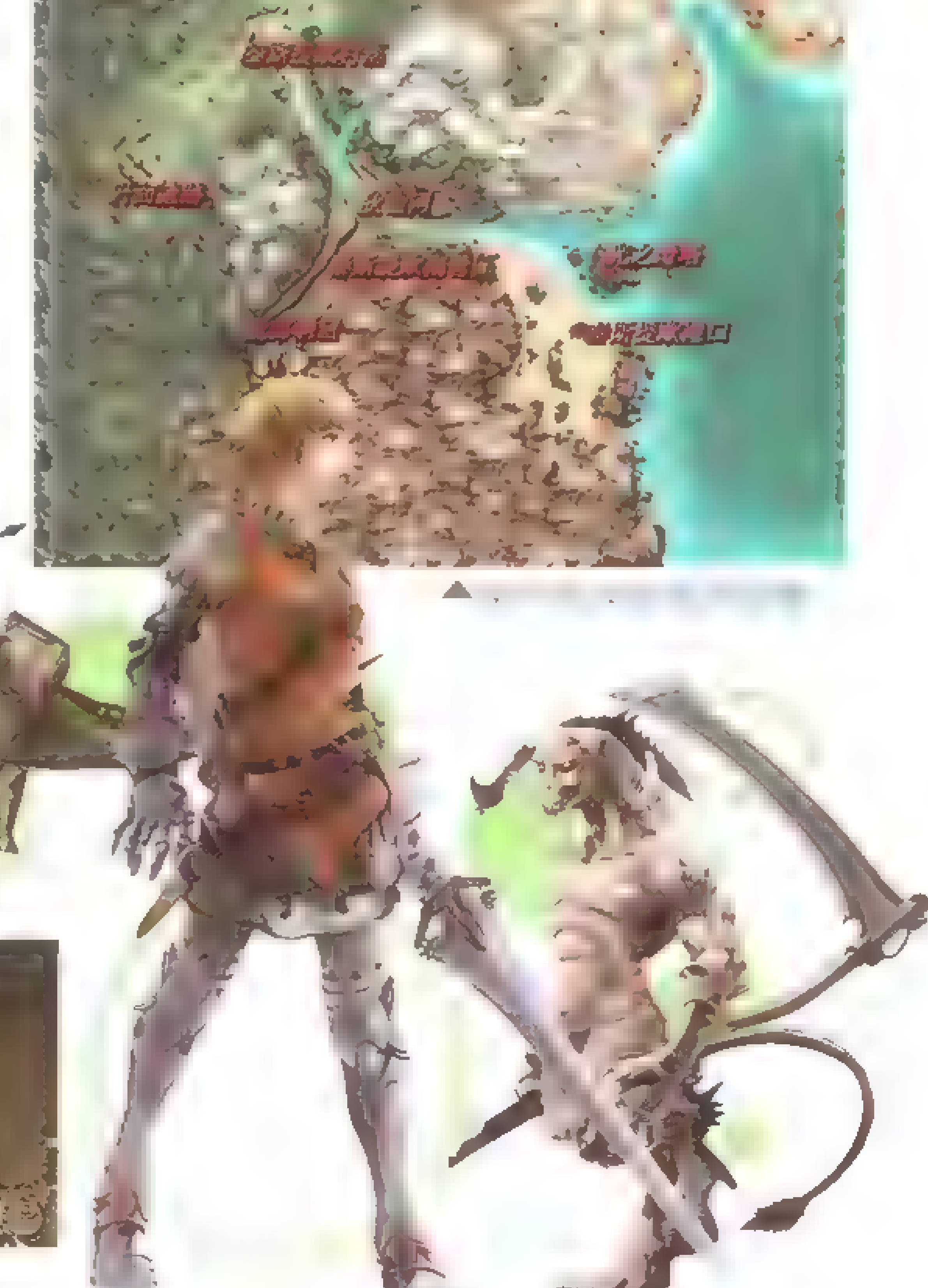
預定推出日　3月



開墾新大陸　創造自己的神話

神話的故事起源於舊大陸為了統一而發生長期的戰爭，使得整個帝國國土飽受摧殘，盡化為荒蕪之地。此時帝國發表移民命令，決定犧牲祖國的國土換取新的繁榮，移民之地為新大陸「卡爾特蘭德」。移民的人們，終生無法再回到祖國，必須不斷的與新大陸上的魔族爭鬥，並開闢荒地與建設城鎮，開拓者往陌生的大地走去，開啓了一條未知的長路，遙遠的大地有新的村落誕生，「開拓和探險」就是嶄新時代的標語，並正式宣告著卡爾特蘭德的傳奇歷史，將從現在開始…

玩家在遊戲裡頭所扮演的，就是卡爾特蘭德傳奇歷史中的任何角色，你可以成為一個開拓大陸的人類拓荒者，也可以扮演維護原有國土的野獸一族，每個種族也都有其不同的職業，包括魔法師、戰士及盜賊等等。在「神話」中，不單純是以一對一為主的個人遊戲，它還包括領域和領域之間的戰爭以及領土與發展之概念，玩家們還可以在遊戲中組織屬於自己的團體，你將結合眾多志同道合之士，共同據地為王，創造神話。







創造屬於自己的虛擬人物

在『神話』中，玩家可以創造屬於自己的3D角色，其中包括價值基準、所屬集團、職業、性別、外型、人物的名字及人物基本能力，都可自己決定。透過繁複的設定，每一個角色都是獨一無二，絕對擁有個人特色的。以下我們就來看看各種人物的設定條件吧！

【Alignment(陣營)】

人物所擁有的絕對性價值基準，隨著選擇的人物不同，可以選擇的國家集團或是部族集團也會不一樣，主要分成光與黑暗兩種價值基準，並且也會影響之後增加的大規模戰鬥與聯合系統。

【Country(國籍或是部族)】

國籍與部族是決定人物在遊戲中所屬的共同體，並且會決定人物一開始出現的起始點。目前共分為Karteland、Sher及Ahrd 等三個國家，隨著國籍的不同，玩家之間的相互衝突性或合作性將會有更大的發揮空間。

【Class(職業)】

隨著職業的選擇，人物在遊戲中成長的方向與戰鬥方式亦會不同，因此也將會影響整體的發展性。神話目前有Fighter(戰士)與Mage(魔法師)可供選擇，這兩種職業之間的互動是玩家必須去體會的

【人物設定】

包括輸入人物的名字，決定人物之性別，決定人物的髮型(目前為9種)以及決定人物的臉型(目前也是9種



【基本能力值設定】

隨著所選的職業給予可調整職業的最低能力值與基本數值的多餘點數，可把Point remain(多餘點數)自由地配置於適合自己的能力值上，目前所設定的能力值如下。

Strength(力量)：顯示人物的力量，影響基本攻擊力。

Dexterity(敏捷性)：顯示人物的敏捷性，影響命中率、迴避率、防禦力。

Constitution(體力)：顯示人物的體力，為影響生命力的最大限定值。

Intelligence(智力)：顯示人物的智力，影響魔力(Mana point)的最大限定值。







分置國家領地　鍛鍊騎士精神

神話最大的特色，就是它不單單只是以個人角色成長為目的，玩家扮演的角色將成為一個國家的國民，之後透過公會攫得國家的領土，為了增加實力而去探險新的地方，加上偶爾引起國家與國家之間的戰爭，玩家們將為國家獻上生命，因為這種為了國家不惜犧牲奉獻，為了自己的理想努力不懈的過程，使遊戲中的玩家將有如生活在中古世紀的騎士，充滿了英雄氣概。這樣子國家化的設計，不僅增加了遊戲的冒險性，在與其它人的互動上，更添加了許多的變數，也讓遊戲變得更為有趣。

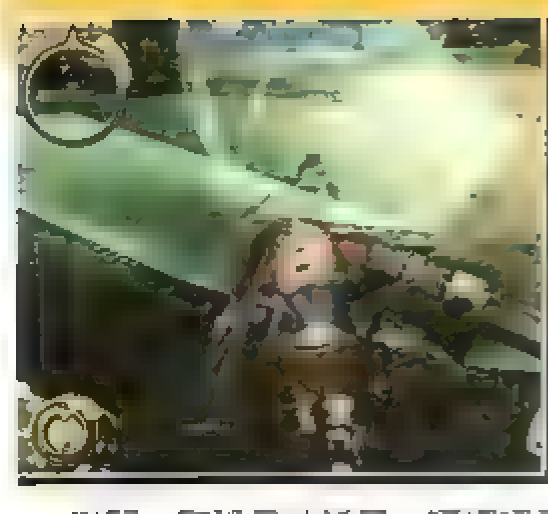




遊戲中每一個玩家成為國家的國民後，可以把特定的區域劃分為自己所屬的領地，擁有領地的人物則因該領域的發展，可以得到實質的利益。此外透過該區域的所有玩家相互投票，則可選出該區域的領主，而領主本身有可行之權利和必須承擔之義務。不管是管理資源、擴張、貿易及外交等等，都是領主必須要處理好的事(除了領主以外，其他人員也可協助處理)。











戰鬥！有如真實的廝殺！

戰鬥，可說是神話另一項極吸引人的特色。不同於大部分的線上遊戲，戰鬥系統都是在攻擊時，一個一個的指定攻擊招式後才開始攻擊。神話的戰鬥系統與EQ類似，在畫面中直接就控制角色展開即時的攻擊。但比起EQ反覆且同樣的動作，神話的動作是更加多樣化。當玩家進入戰鬥後，控制角色前後左右的移動，可進行較有利的攻擊，若往一個方向揮動武器或攻擊時，在該方向的敵人會自動受到傷害。當戰鬥取得勝利後，玩家就會得到經驗值，累積一定量的經驗值後等級就會上升。

此外，當領地與領地、國家與國家展開大型戰爭時，眾多玩家配合多樣化的戰術來戰鬥，場面更是會令人血脈賁張，其刺激度絕對可滿足嗜殺的玩家。而在攻擊的畫面上，玩家可以發現每個人物所使用的武器與防具都非常的擬真，突破了以往市面上３Ｄ介面遊戲的突兀感，尤其在怪物與角色在追逐與對戰中，每個動作都以相當細緻的方式呈現在玩家面前。



職業技能搭配　個人風格濃厚

關於人物的成長，每一種線上遊戲都有不同的方式。在「神話」中，一開始玩家只有戰士及魔法師可選擇。看起來好像有點少說，這樣會不會讓玩家本身的獨特性降低啊？關於這一點，神話它所採用的方式是玩家們先要慢慢增加自己的能力值和技能值去成長，隨著玩家的選擇也可選一些各類專門領域的知識，如此一來，就會出現在特殊武器分類上成為專家級戰士，或是在特定咒文系列上成為專家級魔法師、小偷等。簡單的說，就是以依每個玩家所選擇的技能來決定人物的專長及特性，這樣子設計的技能系統，將使每個玩家所扮演的角色，更能表現出其特性。而人物的職業基本上就是以戰士系和魔法師系兩個方向為主而已。目前可分為基礎的下階職業及升級後的上階職業。

下階職業

初級戰士：可輕易的使用劍、斧頭、鈍器、弓等武器，基本上擁有有利於戰鬥的攻擊或防禦性技能。

初級魔法師：特色是擁有較多的MP值，較擅長魔法性的技能。這些魔法性的技能，通常都能達到直接性的長距離攻擊或是附加特殊效果。

上階職業（達到特定的等級時，則可得到）

高級戰士：主要使用劍、斧頭及鈍器等近距離武器，通常以近接戰為主，而且也會擁有有利於近接戰的技能。

弓箭手：主要使用弓箭類武器，通常以遠距戰為主，除了擅長遠距戰技能之外，通常也會擁有其它特殊技能（如偷竊道具、恢復體力等）。

醫生：主要的工作是治療其他的角色，具有許多可恢復大量體力或保護性的咒文技能。

高級魔法師：具有許多可直接攻擊敵人的咒文技能，不僅攻擊距離長而且範圍也大，但較不利於近戰。





視野美輪美奐　物件以假亂真

除了豐富的遊戲性與精彩的戰鬥外，在畫面的表現上，全3D的立體畫面與逼真的物件設計，更是神話備受玩家們期待的一大原因。當玩家進入遊戲之後，只要是玩家眼見所及的範圍之內，皆可以順利的到達，不必再透過畫面的切換，浪費玩家等待的時間。場景的佈置上也整合相當成功，看著海面上的船隻，眺望遠方的燈塔，完全讓玩家有如置身在中古世紀的風情畫作般。尤其在整個畫面的顏色搭配與對比協調豐富，配合上人物的行走，就像是在觀賞一部動畫一樣，流暢而且變化多端。玩家大可以在遊戲中隨意擷取任何一個畫面，用來當成電腦桌面都綽綽有餘。





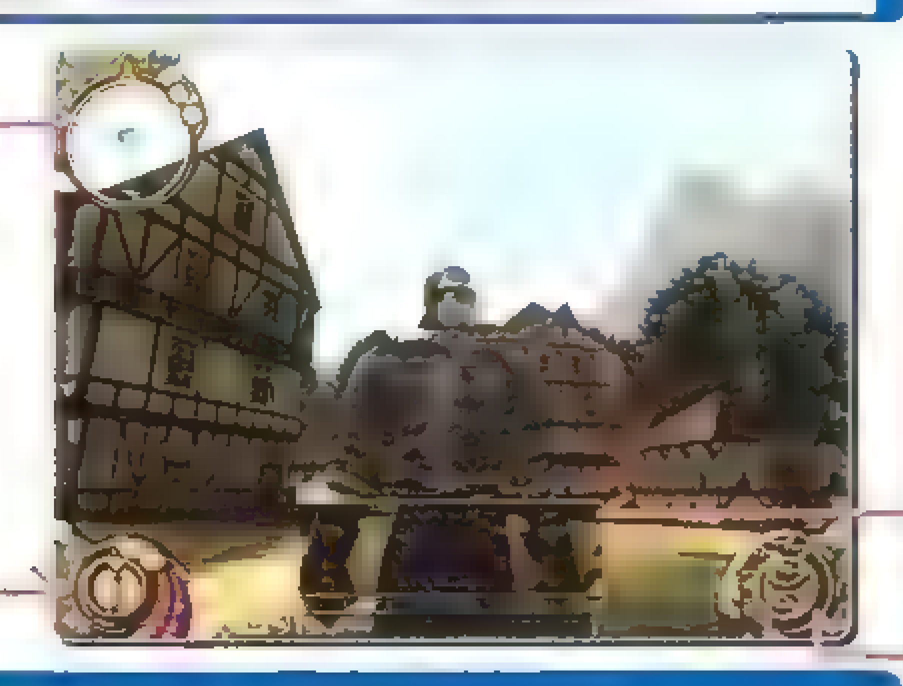
遊戲中的物件都排列的非常緊湊，尤其特別注重光影的效果，陰影與明暗的對比，都會依光線入射角度的不同，而有不同的變化。在繪製與設計的部分，也是十分的精細。不管是武器、房屋、石頭及燈塔，或者是天空、雲彩及樹木，細微之處的繪製都十分仔細，幾乎可以假亂真。



「神話」遊戲界面大剖析

位於遊戲畫面的左上方的物件就是地圖雷達。在這裡可顯示出目前人物所在的地區名稱、座標位置以及人物所在位置的周邊資訊。兩個長方形的方框，分別就是所在區名稱及所在位置的座標。而圓形的部分就是迷你地圖雷達。在迷你地圖視窗中所顯示的標示，中央的三角形為自己，三角形所指示的方向為人物所看到的方向，視窗上內所顯示的圓點，紅色為敵軍、綠色為我軍、橘黃色為中立人物。另外重要的是假若正在執行任務，在迷你地圖雷達上會標示任務目的地的指引標示，跟隨此指引標示可到達任務目的地。





正式進入遊戲畫面之後，玩家將會看到遊戲的操作介面，在畫面左下方的區塊是遊戲資訊視窗，在這個視窗裡，簡略的顯示目前人物的狀態。包括人物的 HP、MP、目前的經驗值、遊戲內的時間及人物之行動狀態等等。其中最重要的 HP 是以紅色 Bar 表示、MP 則是以藍色 Bar 顯示。



使用於遊戲內玩家與玩家之間的對話，或者是玩家與 NPC 之間的對話。對話的方式非常簡單，只要先按 'Enter' 鍵就可開始輸入文字，然後再按一次 'Enter' 就可將訊息傳送出去了！聊天視窗還可隨意移動或調整大小，以適合玩家的需要。



身體狀態視窗

身體狀態視窗開啟後，會出現在畫面的右方。透過視窗，玩家們可以看到人物的名字、善惡值狀態、職業及人物目前的各種能力值。其中人物的名字會有顏色的不同，白色就是代表善惡值為正常，紅色則是代表惡，藍色代表善良。而隨著等級的提升，玩家將會獲得能力點數，[illegible]加各種能力值。在視窗最下方的是玩家對於冰、火及閃電等屬性攻擊的抵抗值，各屬性抵抗值愈高，則受到該屬性攻擊時的所受到的傷害就會越少。



遙控器面板位於遊戲畫面的右下方，這是一個可開啟或關閉許多視窗的快速遙控器。上述的各種功能性視窗，都能利用此遙控器快速的開啟或關閉。

任務
技能
選單
隊伍
身體狀態
道具目錄

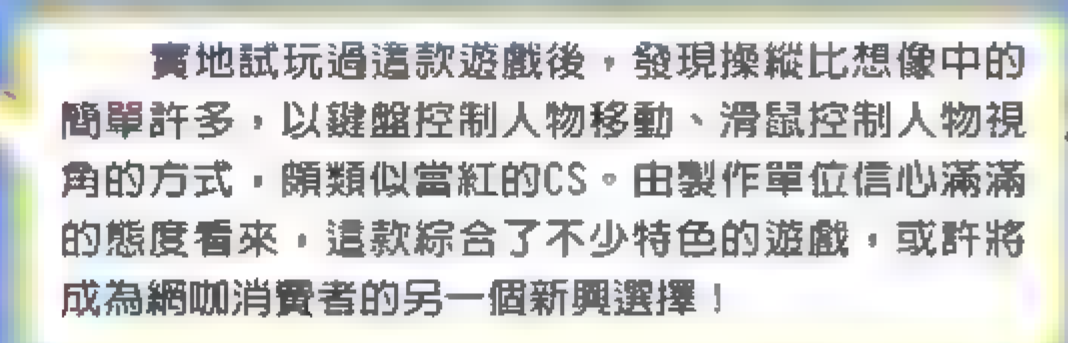
[illegible]

道具目錄視窗開啟後的位置與身體狀態視窗相同。它的主要功能是用來顯示目前人物的裝備以及所攜帶的物品。玩家要操作裝備的裝置及卸下或者要移動道具，只要使用滑鼠拖曳或者利用滑鼠連點兩下即可。視窗上方的空格是人物可裝備道具的空間，用阿拉伯數字寫著的部分是指一個地方可放置幾個以上物品的標籤。視窗下方所顯示的金錢為目前所擁有的金額，可按金錢按鈕來分配所屬金。



YES！封神榜



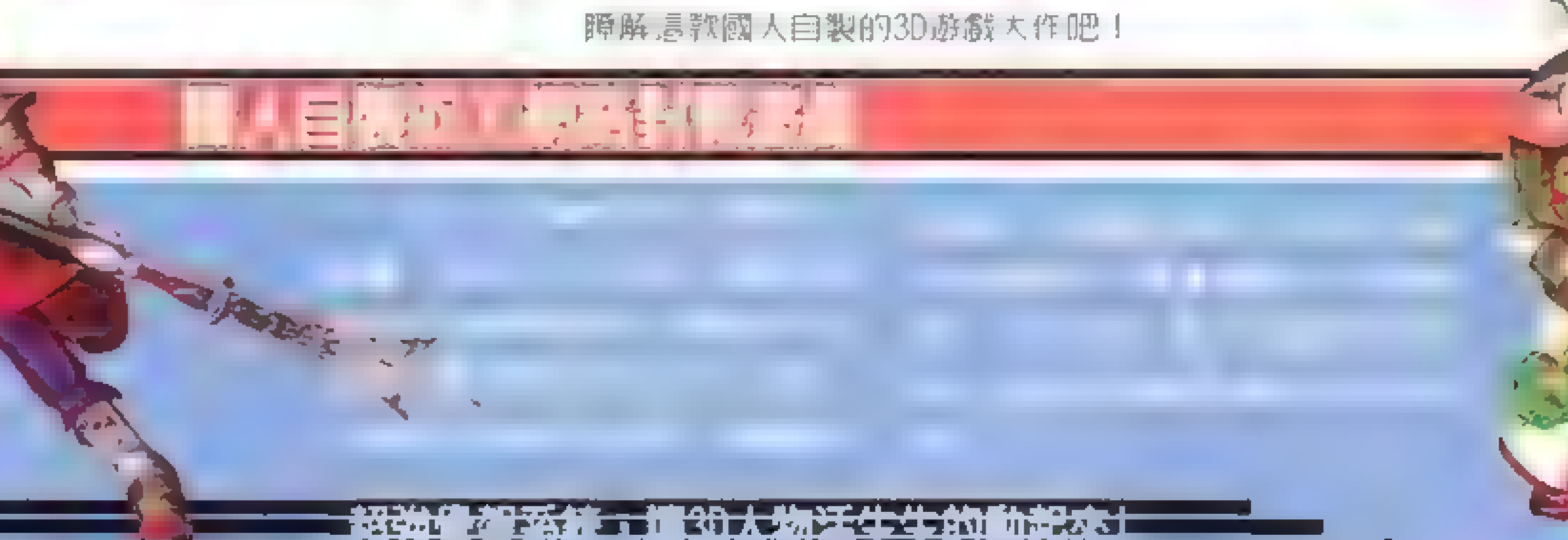


實地試玩過這款遊戲後，發現操縱比想像中的簡單許多，以鍵盤控制人物移動、滑鼠控制人物視角的方式，頗類似當紅的CS。由製作單位信心滿滿的態度看來，這款綜合了不少特色的遊戲，或許將成為網咖消費者的另一個新興選擇！

預定推出日 年 月



"封神榜"可說是中國古典神怪小說的代表作，以史實上的周朝建國史為背景，融合了各種神奇玄怪的仙術妖法及奇人異獸，內容並不遜於當今正紅的"魔戒三部曲"。如今由十乾科技斥資千萬打造的新型態網路3D對戰遊戲《YES！封神榜》，便是以"封神榜"為背景，並預計在今年3月底上市。該遊戲除了主打3D網路對戰的型態外，還有單人模式可供玩家選擇。在上期介紹過《YES！封神榜》的大概之後，本期我們再深入瞭解這款國人自製的3D遊戲大作吧！



超強骨架系統，讓3D人物活生生的動起來！

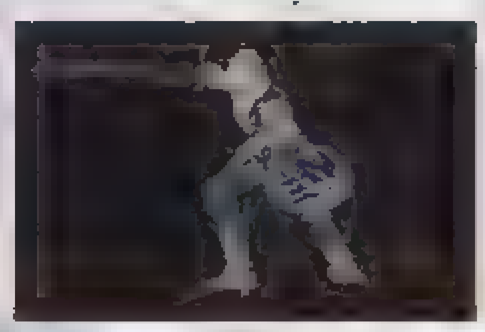
除了畫面表現出色之外，人物的一舉一動更是流暢靈活，這些動作是怎做到的呢？讓我們一探究竟吧！

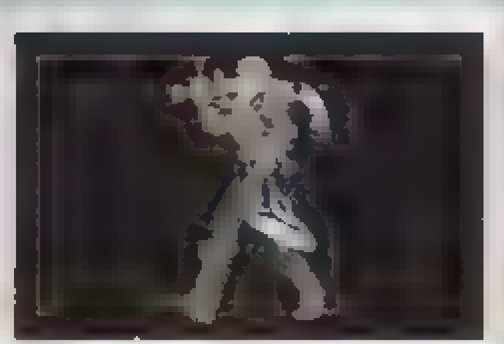
1.按照草圖把模型完成後，就必須套上骨架。在雲天身上那一根一根的，就是骨架啦！每一根骨架控制不同的部位，一個角色身上大大小小加起來約有300多根骨頭，比正常人體的骨頭還要多喔！其實做骨架的原理，跟正常人骨頭的結構還有點接近呢！















封神榜的超人氣角色出擊！

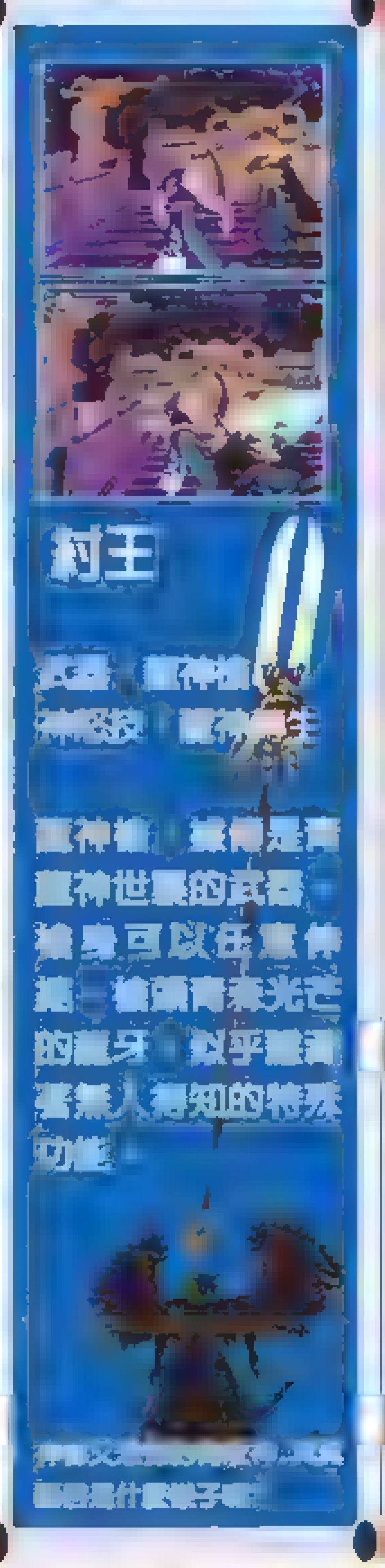


既是改編自封神榜，自是少不了大家耳熟能詳的人物。在網路對戰模式中，共有十個封神榜中的明星角色可供選擇，而每個角色的武功特性各有不同。遊戲相當強調角色動作的變化性與自由度，除了一般的跑步、跳躍、攻擊動作之外，還追加了連續攻擊、防禦、閃避、急飛、飛躍、強力攻擊和神怒技等，藉由豐富的動作變化組合，讓遊戲性大大的提昇。

神怒技更是遊戲的一大特色，每位角色皆有其獨特的神怒技，只要畫面左上方的神怒值全滿，就可發揮威力強大且魄力萬分的神怒技來逆轉戰局。對戰模式中也提供最多8 vs 8的團體對戰，可見該製作單位主打網咖市場的企圖心。

由於上期已經介紹過各角色，現在我們就來看看這些角色的實際戰鬥畫面吧！

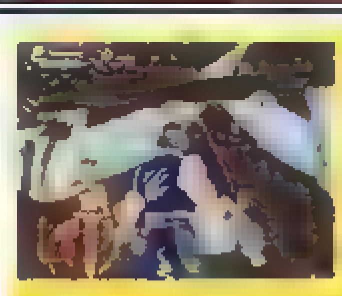












王貴人

武器：復仇的鐮刀
神怒技：鐮刀飛舞

復仇的鐮刀：整個刀身上以蜘蛛為主，並且還以千年蜘蛛的毒液塗滿整的刀刃，中招者無不毒發身亡。





白昊天

武器：天闕刀
神怒技：天怒迴旋

天闕刀：天闕刀是昊天的拿手武器，寬大厚重的刀身，只有擁有堅強體魄的昊天才能發揮真正的威力。







一日，紂王帶著聞仲四處遊山玩水，碰巧遇到初次學成下山的昊天，於是一同結伴來到了狐仙谷。熱情善良的族人為歡迎貴賓，特地舉辦晚宴款待，甚至在晚宴的最高潮之際，請出狐仙公主妲己為眾人舞出一曲最美麗動人的驚嘆號！

三人決定要在谷中待上一段時間。熱情開朗又充滿機智的昊天很得人緣，一下子就得到了眾人的信任；聞仲也認為和這個小老弟在一起很投緣，最後和昊天兩個人結為異姓兄弟。同時間，妲己和昊天的戀情也迅速的發展，終於成為人人稱羨的神仙伴侶。

只是這一切看在紂王眼中完全不是滋味，身為一國之尊的他，無法忍受自己喜愛的女人被一個窮酸小子搶走，於是，一個惡毒的毀滅計劃在他腦中慢慢的成形。聞仲得知這個計劃之後相當震驚，因為紂王竟然要他去結束自己拜把兄弟的生命！他不斷的掙扎著，因為一邊是自己發誓一輩子效忠的紂王，另一邊卻是有情有義、發誓要同生共死的昊天，做與不做，都難以抉擇。

這時紂王決定秘密並迅速地調動大軍，狐仙谷就在殷商大軍的蹂躪下，成為一片廢墟，紂王的計劃完全成功，將被蒙在鼓裡的妲己帶回朝歌城之後，紂王特地為她建造了一座摘星樓。命不該絕的昊天在死亡邊緣存活下來，只是悔恨和不滿佔滿了心中，誓言要找到紂王一報血海深仇。

此時正當殷商曆七百年，天下就此逐漸陷入混亂…

單人模式超級強悍老大

為了報仇，身為姜子牙師弟的男主角昊天一路過關斬將，但每一關都有不一樣的關主鎮守著，必須打敗每一個關卡的鎮關老大，才能到下一個關卡。現在來看看這些單人模式中的老大們吧！

白虎關鎮關之主—



在白虎關的虎頭山鎮出現，與白虎神獸搭配攻擊。黃飛虎以手持之巨斧攻擊，在其快速的搭配攻勢下，讓對手很快死於非命；白虎神獸速度極快，攻擊方式就像鬥牛一樣以頭上利刃做衝刺攻擊，難以防禦。

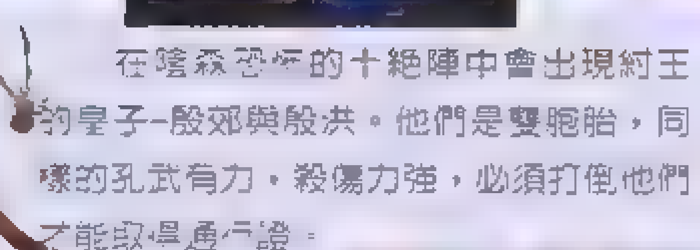


玄武關鎮關之主—

在最後的結晶洞窟出現，是個雙面人，在如菩薩般慈祥臉孔的背後，有著更驚人的面孔，是個相當恐怖的法師。會召喚出巨大的玄武神獸配合攻擊，威力驚人。



十絕陣—殷郊與王貴人[illegible]



在陰森恐怖的十絕陣中會出現紂王的皇子—殷郊與殷洪。他們是雙胞胎，同樣的孔武有力，殺傷力強，必須打倒他們才能取得通行證。



在十絕陣的摘星臺裏潛伏著可怕的妖怪—王貴人，手持大鐮刀，美貌得讓你不寒而慄，一開始出現是人形，但被她打敗後，會以原形出現在摘星樓找你復仇，所以女人真是不能惹啊！

五行珠

AGS

HP

SP

AP

為了讓玩家操作易上手，製作小組設計了超簡單的介面，讓玩家不需使用手冊就可以打個痛快。整個畫面的操作介面就只有左上角的三條橫桿及兩個水晶珠，這些各代表什麼意思呢？



就是基本的生命力，受到攻擊時就會逐漸減少，變成零時就會死亡而結束遊戲；可以使用道具或者法術補充。



所有的法術都需要精神力，因此如果精神力為零的話，那就施展不出來了。幸好的是精神力會隨著時間慢慢恢復，因此法術可要看準時機才施展喔！



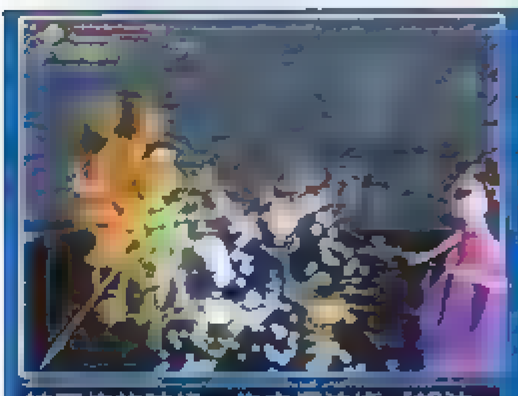
在戰鬥當中，攻擊敵人或者受到攻擊之後都會累積一定數值的怒氣值；當到達全滿的時候，就是施展神怒技的好時機了。

AGS

左下角的紫色球顯示目前使用中的神怒技。遊戲中得到特殊寶物之後可以學會新的神怒技，之後可以自行切換使用。



左上角的五行珠顯示目前使用中的五行術。在遊戲當中拿到五行珠之後，可以切換使用不同的五行術。



被圍住的時候，先來個法術（如冰[illegible]）補HP吧！







仙桃

使用後HP全滿



寶劍

使用後攻擊力增加1點



大力丸

使用後20秒之內無敵，任何攻擊都無效



酒葫蘆

使用後AP全滿



寶甲

使用後防禦力增加1點



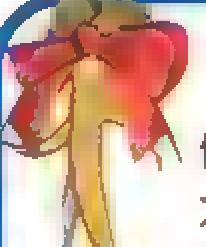
金仙桃

使用後增加HP最大值50點，並且補滿HP



風火輪

使用後速度增加5倍，20秒之後恢復原來速度



金人形蔘

使用後增加SP最大值50點，並補滿SP

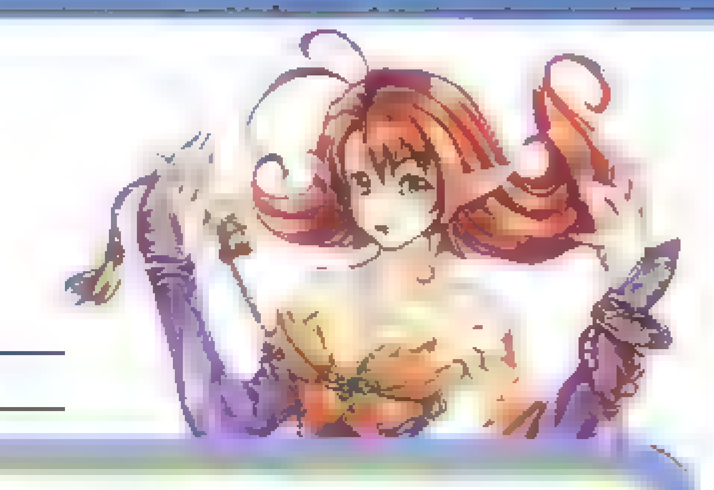


人形蔘

使用後SP全滿



第七封印



就在上一期小尼造訪「第七封印」的催生地後，就已經被那些精細宏觀的場景與美麗英俊的人物迷的七葷八素了！在滿心期待、急於想要玩到成品之時，突然又接到噩耗，為了要求完美的呈現整個作品，遊戲決定延期到六月才發行。天啊！真是漫長的等待。但是為了顧全遊戲的品質，那也是沒有辦法的啦！各位國民就耐心的等吧。在上一次我們已經就遊戲的故事、場景及人物做過大略的介紹，本次在小尼我死拖活拉之下，終於拿到關於戰鬥及道具的部分資料，在此就先曝光出來讓大家流口水吧！

預定推出日 年 6月

如格鬥遊戲般的氣魄戰鬥

第七封印的戰鬥系統是由格鬥遊戲的戰鬥方式加以變化而來。遊戲中不僅每位角色都有他們獨有的特殊招式或魔法，而且這些招式及魔法都還可組合成連續攻擊，其戰鬥變化之豐富可見一般。在戰鬥畫面上，人物發招後的動作不僅精細動感，在背景的繪製及招式效果的展現上，更是華麗非凡。以下我們就以遊戲中初期的主要人物，火妖精長老-凱為例，讓大家能更了解有關第七封印的戰鬥表現。

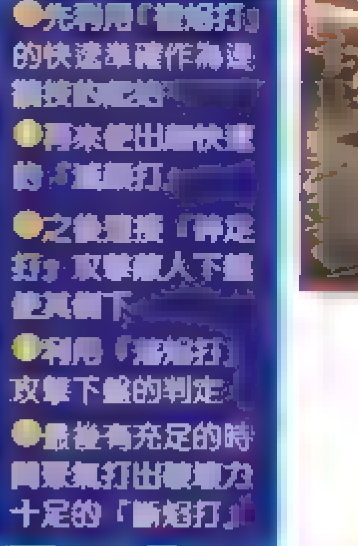
遊戲中每個人物擁有的招式都有所不同。以凱為例，就有右列五種基本招式。



連續技攻擊

而當玩家瞭解了基本技巧的各項能力之後，只要善用其優點，截長補短，便可將所有招式「完全組合」，變成威力強大的連續攻擊。以凱為例，要將五個招式準確的組合無誤，需要一些招式配置上的技巧。這裡的組合範例，招式的先後順序為 裡焰打－滅頸打－碎足打－落焰打－斷焰打。

這個連續技除了給予敵人最大的打擊傷害以外，也製造了最大的重點優勢，讓敵人在我方一人結束攻擊後，依然處於無法防禦（倒地）的狀態，這意味著我方的下一名角色可以接連著繼續給予敵人致命的攻擊。以上的範例只是一個參考，並不是絕對的組合的方式，玩家可以藉由自己的想像與了解，組合出更多屬於自己的專屬連續技。





回復性道具 搶先曝光!!!

在第七封印中，有關於道具的部分非常的繁瑣而複雜，但是不同於其它同類型遊戲對道具的部分都繪製的比較隨便，第七封印中出現的道具，幾乎每一種經過精雕細琢，既美麗又有特色。以下我們就來看看有關回復性道具的圖樣與文字設定吧！

藥草　使用後恢復生命力100



最簡易的治療藥品，對經常外出的旅人來說，路邊的野草往往就是最快速的救命聖品

回復藥　使用後恢復生命力500 回復



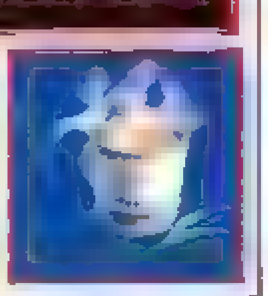
混合數種治傷藥草，以提煉出高濃縮藥品的治療飲料。長途旅行者一定會準備的醫療用品

逆天丹　使用後恢復生命力1000



先以地魔法長時間精煉數十種珍貴藥材，等到這些藥材濃縮成為藥丸之後，再施以簡單的日魔法以增加醫療上的回復效果，最後再放入已經施法的特製保存袋中，只有祭司級以上的法師才會製作這種高級醫療聖品　由於這些精製出來的藥丸會呈現特殊的逆字，故以字命名之

碧沙草茶　使用後恢復魔法力50



施術者最基本的療氣飲品，主要原料是以碧沙草加上數種回氣的藥材熬煮成粉，需要飲用的時候只要直接沖泡熱開水即可，相當的方[illegible]

清[illegible]飲　使用後恢復魔法力200



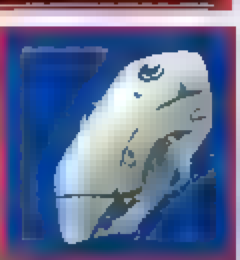
遠古時代傳下的秘療飲品，由於製造原料取得不易，且製作的過程只有少數人才知道，以致於此項飲品在市場上的價格居高不下。最大的功用是幫助施術者快速回復精氣

吉托酒　使用後恢復魔法力500



相傳是大賢者吉托在一次魔法試驗中，無意間所精研釀出的酒製品，後來吉托發現它可以大量回復施術者的精氣，便把這飲品當成隨口飲料。由於只有吉托才知道正確的製作方法，故取名為吉托酒，可惜的是經過一萬八千年後，吉托酒的製作秘法已然失傳於世，如今現存於世的數量也已寥寥可數

精氣石　使用後恢復生命力300，魔法力50



以古代魔法中所蘊含的特殊力量，所製作出來的特殊魔法石，具有回復生命力與魔法力兩種並行的能力　因為精氣石具備的雙向特殊能量，所以造成經常性的市場搶購，也使得市場上的價格高漲　不過這種以古代秘法所製成的魔法石，竟然能夠維持著一定供量且源源不絕地流通，卻沒有人知道確實的製造者是誰？

復甦之水　使用後恢復生命力800，魔法力250



以極少數珍貴的生命之泉，調和月谷湖裡的湖水，再施以風魔法催合而成的神秘之水　這水的製程方法是由幾名天才型法師，在十幾年前的一次聚會裡共同研究得來。雖然他們隨即將水的製程方式與完整原料公諸於世　但由於製水原料取得不易，且製作過程相當困難，復甦之水在市場上的價格還是居高難下

火鳳之卵　復活為瀕死狀態



在雛鳳即將誕生之前，即施以秘術將其封印在蛋殼之中。在有需要的時刻，解開蛋殼上封印，剛誕生的小火鳳其強勁的生命力就會被蛋上的秘術移轉到氣絕者身上，將毫無跡象的生命體注入一絲生命的力量。雖然雛鳳的生命力很強，但生命能量尚淺，所以只能讓氣絕者回復到有知覺的狀態，並不能復原氣絕者的生命能量

復活之石　復活、回復生命力50%、回復魔法力50%



即使是以極簡明的方法，也可以製作出很優秀的醫療物品，復活之石就是一例　只要以日、月魔法同時精煉精氣石一段時間，精氣石就會變化成為復活之石。雖然方法相當簡單，不過困難的卻是過程，第一是必須能夠搶到市場上難得的精氣石，第二是要找到同時精通日、月魔法的施術者

生命之泉　復活、回復生命力[illegible]、[illegible]法力全滿



水妖精一族的至寶，只有水妖精王知道生命之泉的匯集位置，也只有水妖精王可以自由呼喚生命之泉的甘露。傳說不論年齡大小，只要喝過生命之泉，便可以將各部位的身體機能回復為初始狀況，宛如新生之子般健康；不論是多麼嚴重的負傷者，只要有機會喝下生命之泉，保證可以完全回復為受傷之前的身體狀況



熱狗熱GO

▶研究製造所：智冠工坊　▶販賣流通所：智冠工坊
▶遊戲類型：棋盤遊戲　▶科技需求：PII 300、64M

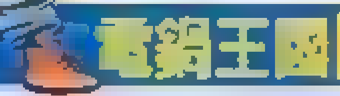


預定推出日
年
月

尼爾斯：喜歡玩大富翁的玩家又有新的選擇了！由改編自TOP少年週刊連載的人氣漫畫『熱狗熱GO』即將發燒登場。劇中市儈現實的熱狗、無賴好色的肉包、糊塗搞笑的漢堡、個性很ㄍ一ㄣ的薯條，不改耍賤比屌的個性，以各種方式打敗魔王，救回白煮蛋公主，成為真正的速食英雄哦……

藍斯洛：哼！還有什麼了不起的，我們安德烈斯王國有悶騷愛現的沙雷納、耍寶兼假正經的遊戲仙人、永遠搞不清楚狀況的蕾蕾公主、超級哈日族的G魔王、還有整天發著中樂透彩夢的索特王^^!!……

尼爾斯：@_@……還有你這個欺善怕惡、沒大沒小的小藍吧！



電鍋王國

世界的另一端，座落外型像電鍋的建築，全身烏漆抹黑，身強體壯的皮蛋王住在這裏。據謠言傳聞，他可是拐走白煮蛋公主的嫌疑犯。擁有超強的帝王神功。



暗黑古堡

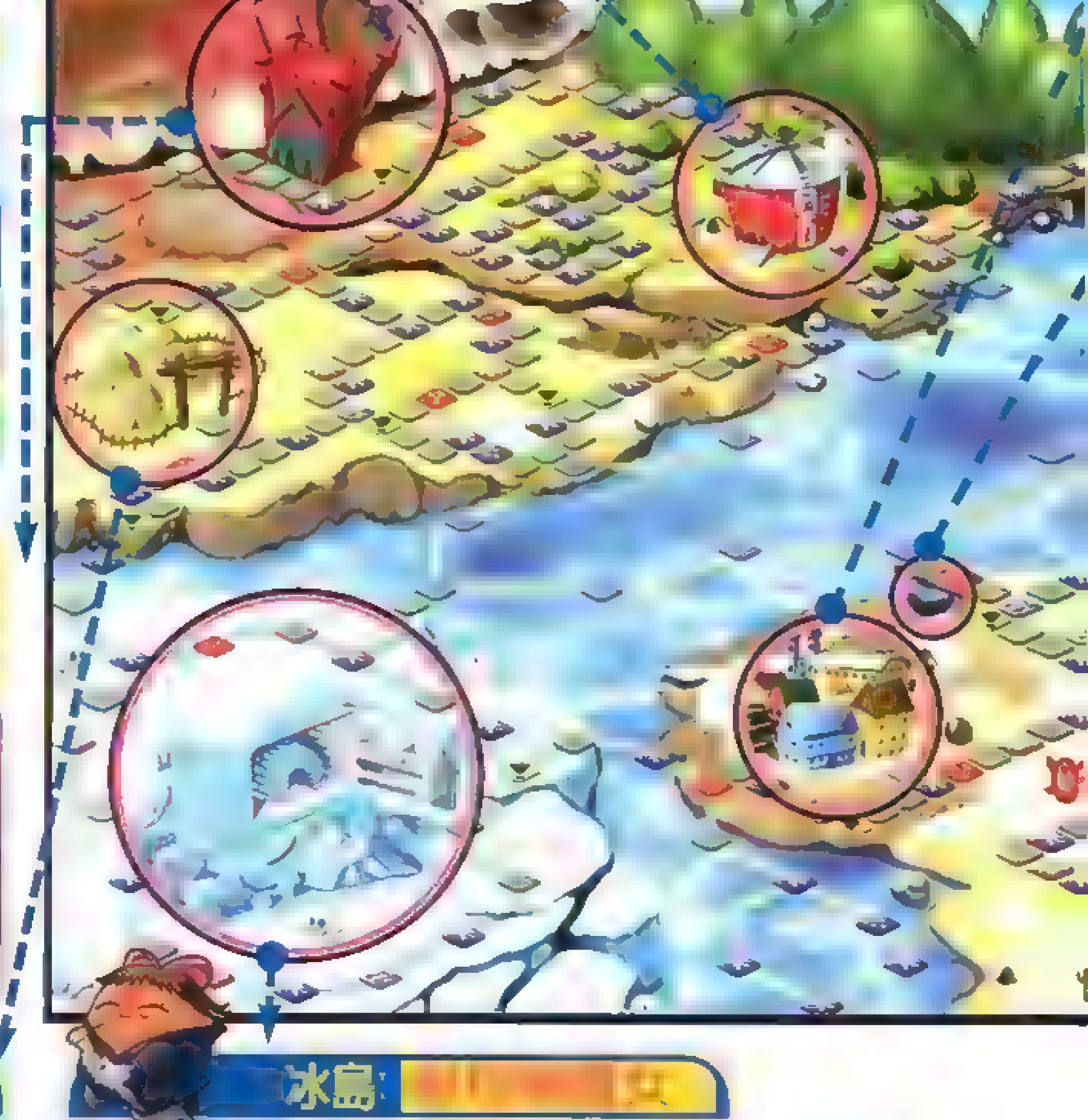
伸手不見五指，歷史悠久的恐怖城堡。堡主肉包公爵是個邪惡的科學家，專門勤索五花肉，可時發明了可怕的秘密武器－食物攪碎機，強大的威力足以毀滅世界。



摩摩村

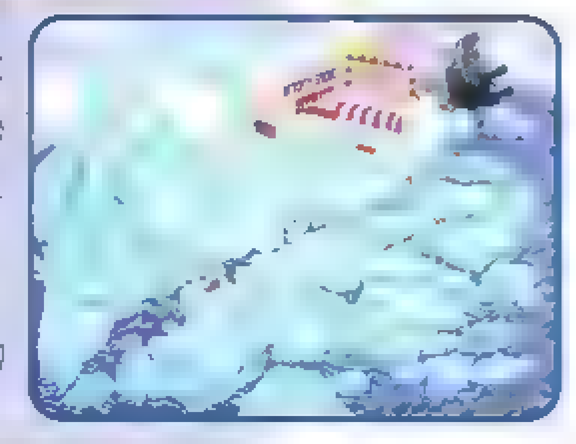
和平的村莊，住著一群安分守己的水蜜桃美眉。因為得罪了香菇大魔王，造成許多無辜受害者，都做成了罐頭。他的絕招菇派氣功，可是威力不凡。





冰島

遼闊的冰原，住著今飲冰品家族，也是聖誕老公公的居所。好賭成性的聖誕老公公因為與柑橘魔女玩野球拳，把全套裝備輸光光！新任管家柑橘魔女，是不好惹的狠角色，喜歡與勇猛、頑強的食物猜拳，只要與她過招的人，均會陷入精神錯亂的狀態。



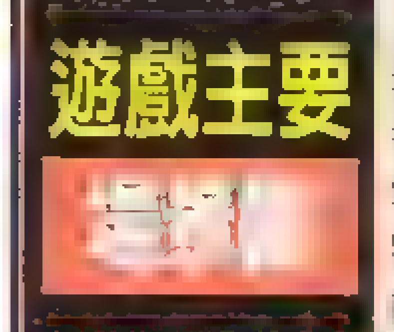
巴魯阿港町

一座濱海的繁華城市，雖不及香蕉城般繁華熱鬧，人氣商家還算興旺！謠傳來自東洋的殺手刺客－自戀酸酸壽司俠，先行隱身此地，等候勇者們的大駕光臨！此人不但智障、白癡還常常幻想，絕招是酸酸自戀旋轉壽司三連斬。



海盜船

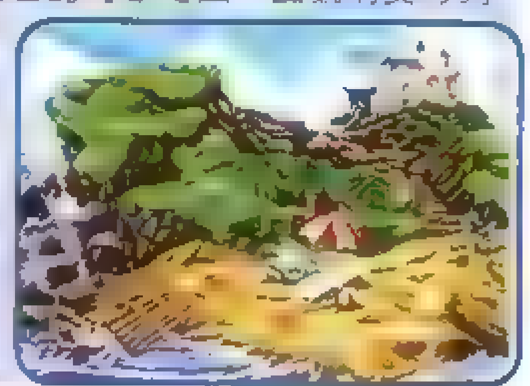
前身為喉嚨號木殼船，航行五大洲，縱橫七海，乘風破浪，所向披靡。首領喉嚨船長受到魔王軍的威脅，被迫轉行做賊，幹起不少的壞事、勾當。絕招是橫行七海。



整個場景充滿了童話夢幻的味道，12個小魔王偷偷地躲藏在食物世界各個角落，前所未有的封印，需要您的智慧與勇氣來破除。而偌大的食物王國，如何走？該怎樣走？有哪些魔王等著？玩家可得好好瞧個仔細！

戲淫島

外型像巨型蕃薯的蕃薯王國，由號稱美形男的三太將軍掌管。個性蠻橫無理，是個超級大近視眼，為了阻止肉包王子柔毒解救王國，與燒賣大臣一起篡奪王位。絕招是爆裂神功。



康明島

此處地勢險峻，人煙絕跡，是一群神秘恐怖份子，最佳的聚集所在。附近有計程車籠以接客賺取零用錢維生，外表凶惡、個性老實，常出現在魔王旁邊，不要以為他是魔王軍的一員，也可是會激青蛙的，絕招是計程飛車。





香蕉城

數一數二的富庶王國，這城裏居民平日生活就相當知足常樂，唯有向來貪小便宜，貪生怕死的白煮蛋國王除外。但最近香蕉城內發生了一些事件，公主失蹤了！有馬路消息指出，電鍋城中的皮蛋王，才是真正綁架事件的罪魁禍手……而玩家將扮演初級勇者，從香蕉城出發，為揭開這個匪夷所思的事件而展開一連串精采冒險旅程。



烤肉沙漠

特大號的烤肉火爐，溫度高達千度以上，進去的人多會變成肉乾。據說，殺手界響叮噹的人物－鳥蛋天王暗藏此處，阻止勇者一行人前往電鍋城。絕招是黑答答鐵砲。



禁斷的森林

森林的地形複雜難以貫穿，分成上下兩個區域，是傳說中的後宮花園，也是召喚靑龍大魔王的神秘禁地，去過的人只會有去無回。可怕的燒賣大臣駐守此地，因長期受到饅頭島不可思議的刺激，及寄生物「壞壞蟲蟲」的感染，造成冷酷且自戀體質的個性。絕招是燒賣大魔力。



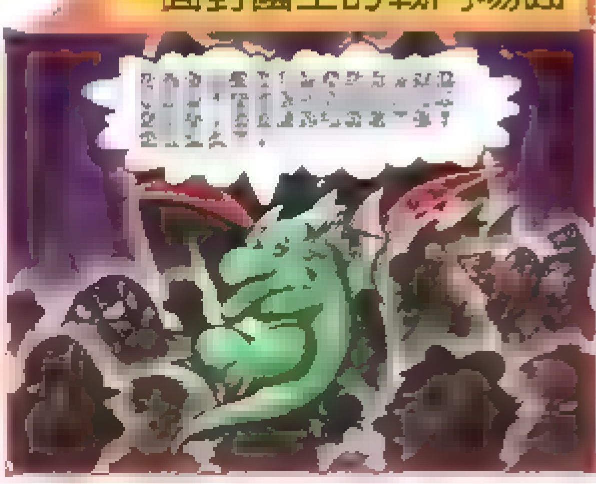
卡片

遊戲採卡片戰鬥與角色扮演模式，玩家可從戰鬥中不斷升級來增加自己的實力，還得踩上各種棋格應付許多狀況，並且收集各種強力的卡片。看得到的所有的道具、武器、角色、絕技功能……都完全卡片化；甚至過路費、血拼費都以卡片為代幣。因此，卡片決定了勝負關鍵：以種類區分有戰鬥、冒險、通用三種。除了通用卡可以行使於戰鬥和冒險狀態外，其它兩種只能單獨使用，這些卡以五種顏色代表屬性，橙色、綠色、藍色為戰鬥卡，紫色為通用卡，白色為冒險卡。一般來說，綠色卡最多，隨手可見，多以代幣使用，橙色卡珍貴少見，得來十分費功夫，但物以稀為貴，它可是有令人無法想像的強大威力呢！此外，每種顏色的卡又都有等級來說，共有A～D級之分，A級卡最厲害，D級卡屬於較弱的那種。


雙方戰鬥介面



沙漠K蠍


面對國王的戰鬥場面

紙牌戰鬥最迷人的地方，就是玩家會隨機拿到各種牌，不論拿到好牌或壞牌，只有乖乖的認了。這時如何動腦出奇致勝或者脫手壞牌，就是遊戲中的樂趣了。當玩家進入戰鬥狀態，電腦會在集卡區，隨機選取5張卡片供戰鬥之用，夠幸運的話，張張強牌，不用吹灰之力，敵人馬上兵敗如山倒，但若運氣不好，則會一手爛牌，此時就得想辦法去繞跑或防守。

由於集卡區裡只能放置20張卡片，但卡片種類這麼多，要如何搭配才能發揮最大的效能？是要不留後路地全以超強戰鬥卡應戰？或放低姿態以大部份的防禦卡、逃跑卡揮手棒打？還是投機地先暫停對手行動再用力地反攻？各種不同的戰略隨你運用，重點是，想辦法去收集各種卡片！





介紹那麼多特殊卡的用法，也可以恣意揮霍，若不好好注意可是會遺憾終身的喔！像卡片要顏色搭配才能一起使用，如果有二張綠卡片、一張藍卡片和一張橙卡片，只能挑選一種顏色，不能同時使用。還有在攻擊使用時，卡片數量較少，玩家也得多要注意一點，盡量以最少的卡片次數攻擊為妙。另外，使用陷害卡時，以最後使用的效果為準。像已被設計暫停12回合，又遭受到對手陷害，暫停3回合，那陷害的狀態會變成暫停3回合。



解救船難

卡片的收集方式

各種五花八門的卡片，樣式花俏，使用性及功能各異，需要費心收集，像完成NPC交付的任務、從對手身上順手牽羊或花大把銀子買都可得到卡片。眼睛睜大些，手腳靈活點，心腸狠一點，就會成為集卡之王。遊戲中收集卡片的方法共有下列幾種方式

逛商店



顧名思義就是花銀兩的地方。出錢可是大爺呢！圓滾滾的老闆，吆喝經過的帥哥、美女進來血拼。卡片的種類頗多，依功能、等級的不同，有價格上的差異，有些冒險卡要到這裏，才能買到喔！

拍賣會



拍賣會上熱鬧滾滾，許多珍奇的橙色卡常會在拍賣場出現，你必須大聲喊、出高價，才能得標。

寶箱



想撿個意外之財，路上的寶箱格用力地給它踩下去就對了，不過有時會遇到空寶箱，有時則會一次送三張。碰碰你的運氣，骰子丟準一點。

機會



禍福參半的機會，有中彩券的好運氣，也有令人嘔氣的狗屎運！幸運的話，可無代價得到卡片，倒楣的話……卡片還會丟掉呢！

戰鬥



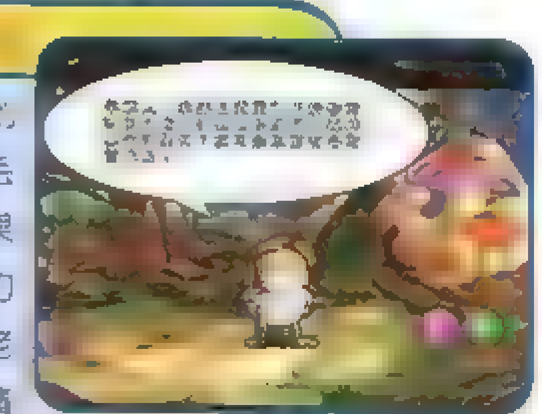
進入怪獸格鬥擂台的妖怪或挑戰大魔王！生命值是戰鬥時的籌碼，雙方輪番上陣，以耗盡對方的卡片與體力為得勝目標。通常在你死我活後，戰勝的一方，可以獲得玩家任一張卡片，此法容易耗損自己的卡片，但卻是升級的唯一途徑，挑戰大魔王或小魔王可得到最珍貴的橙色卡哦。

[illegible]



手持棍棒的奶昔教頭等著玩家大駕光臨，他會先詢問玩家，是否要練牌？每次都有六種組合任君挑選，若玩家手中的卡片有圖案相符者，可進行組合。不過結果常會出乎意料之外，例如蛋兵＋蛋兵=補血卡或三明治＋冰淇林＝攻擊卡。不滿意的卡片用力給他組合下去，或許可以組成強卡也說不定呢！

NPC



旅途中，你有無限機會遇到路人甲或路人乙，通常他們會丟下棘手的問題，要你解決，如果順利達成，他們就會給你珍奇的卡片。像玩野球拳輸的那些老人，心有不甘，會尋求登門討債的好手，如果你仗義相助，就會得到他典藏的卡片。

遊樂場



遊戲場上有各式助興的小遊戲，供玩家紓解精神！玩一番，像搏搏運氣的瑪莉輪盤，測驗記憶的眼明手快，還有蟲蟲危機、少爺K蠍等都有不同的玩法。玩家不用擔心，分數的好壞不會影響整個戰局，但如果手巧、分數夠高的話，便能得到卡片鼓勵。

耍奸招[illegible]

[illegible]



勇闖火城

[illegible]



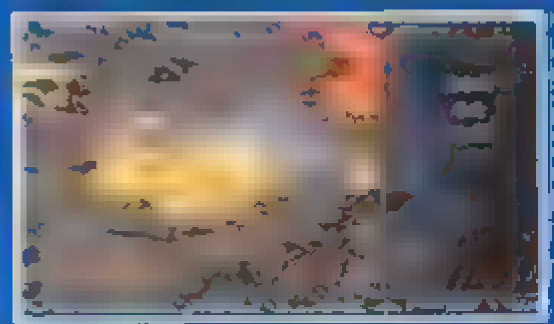


天堂～火龍窟

P II350、128MB

繼上次下水之後，這次又要挑戰熾熱的火龍窟，這樣一冷一熱的，剛好可以當成三溫暖般減肥呢！真是一舉多得。不過這些由熔岩組成的怪物們可燙手極了，總是冒著熊熊烈燄，害我的眼睛也著火了 >_<。






深入3607米的[illegible]

火龍窟位於龍之谷東北方，奇岩城的西北方，是由一座活火山所組成的。它的基本地型像龍之谷一樣是高低層式，境內並有熔岩流動，不時還有硫磺瓦斯冒出，所以非常的熾熱危險。火龍窟的中心部有個噴火口，這邊就是可怕的火龍—巴拉卡斯的棲所。

火龍窟上底有兩個大洞口，進入洞穴內就是鐵門工會，這也是侏儒族的最大棲所，也就是鋼鐵之門。鐵門工會裡有很多利用熔岩的熱度來製鐵的煉鐵場與優秀的侏儒鐵匠，所以在此能夠製造一些特殊的武器與防具。在鐵門工會裡一樣有個守護者之塔，讓玩家有機會成為鐵門工會的主人。

Lair of valakas

[illegible]右下方則是威頓村


鐵門工會的守護者之塔


鐵製的城門，耐久度跟其他城比起來想必高得多

火龍窟[illegible]



威頓村全圖(本圖轉載自韓國PlayForum網站)

[illegible]的威頓村

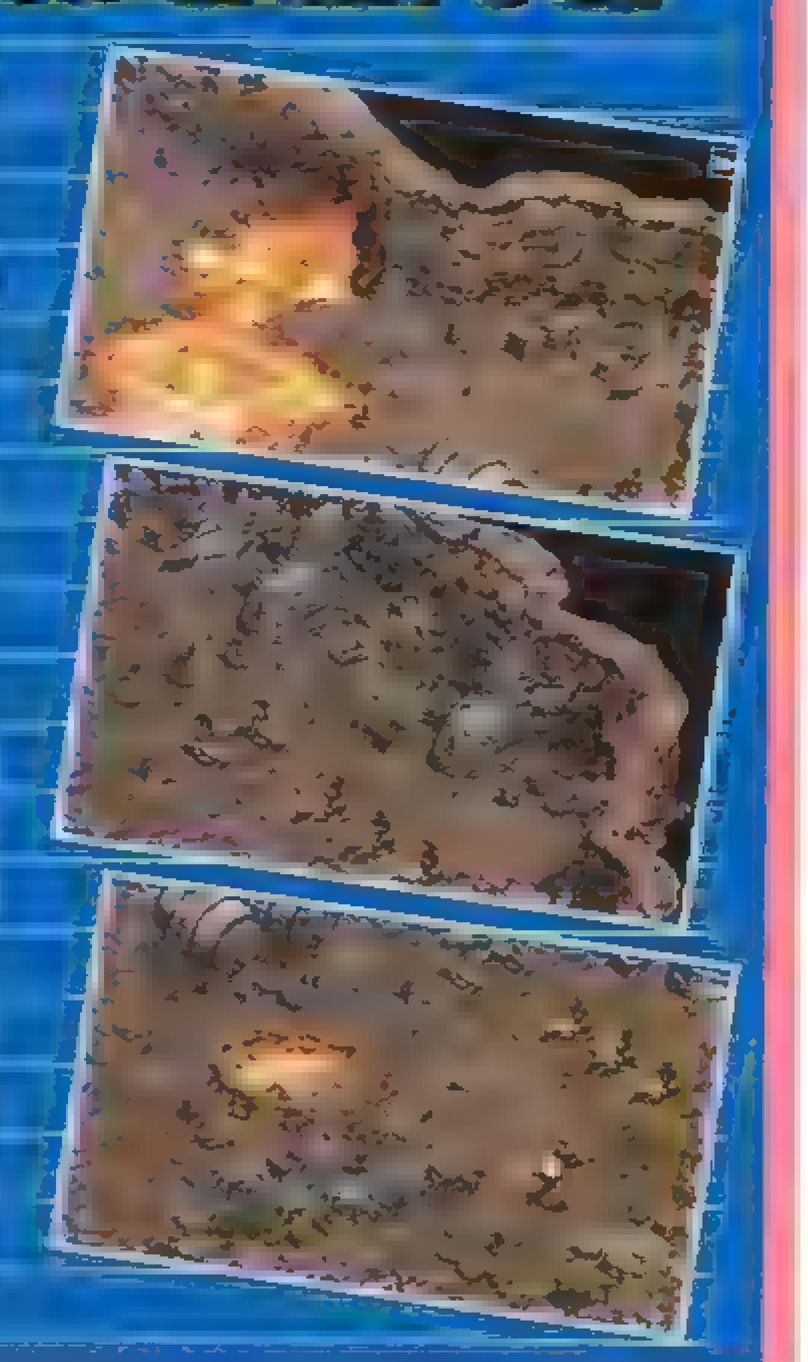
因臨近鐵門公會而有交易上的往來，漸漸地形成了市集，在這邊不但侏儒與人類一直有著合作的關係，還有侏儒警衛們護衛著這邊，是個和平安祥的村莊。村內的基本設施包括道具店、武器屋、傳送師、倉庫及寵物保管人都很齊全，要往火龍窟探險的旅人們可以在這邊整備一番再出發。附帶一提，如果在火龍窟境內死亡的話，就會在此重新開始。



威頓村內的武器商人和道具商人

火龍窟改版主要變更和增加內容

1. 奇岩城競技場開放給王族角色租賃，可邀請朋友一同競技，舉辦PK大賽喔
2. 新增NPC可製造精靈餅乾（僅供妖精使用，有加速效果同勇氣藥水）
3. 可製造瑟魯基之劍（原日本刀），之前原名為日本刀，在此版本內作中譯修正
4. 可製造龍鱗甲
5. 龍鱗的名稱改變了，藍龍鱗→水龍鱗，青龍鱗→地龍鱗，紅龍鱗→火龍鱗
6. 全新天堂背景音樂MP3化，會依照所在的狀況與場景作音樂的改變，例如：不管在戰鬥中、城鎮中及死亡等等，都會有不同音樂的改變
7. 可供選擇切換新舊版音樂的程式新版本中，天堂目錄下會有個"Config.exe"的新檔案，執行後會出現選項可供玩家選擇切換MP3格式或MID(MIDI)格式的新舊背景音樂，如果電腦效能不夠好的話，播放MP3時可能會造成延遲，這時就可利用這程式來變更
8. 遊戲介面可顯示系統時間，原本遊戲中顯示日夜的時間表，只要將滑鼠移至上方，就會顯示出系統時間（例如23：00），這對於等待攻城時間的玩家來說是個不錯的工具，天堂時間的一天，等於現實生活中的2小時

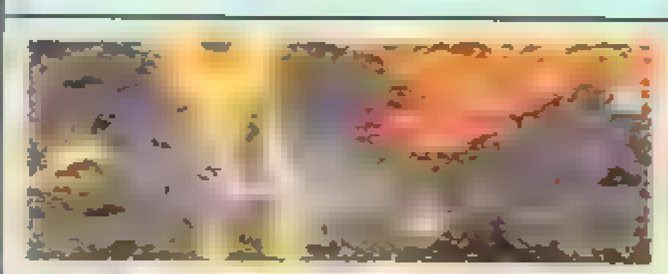


鋼鐵之門工會

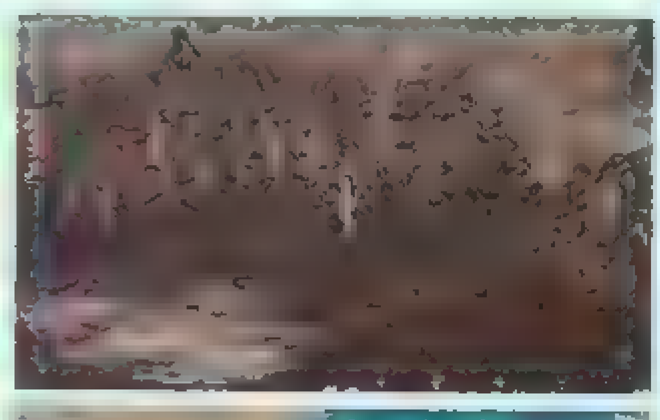
鐵門工會全景(本圖轉載自Lineage.Webszore.com)

出了威頓村左下方過橋渡江後，這裡就是屬於火龍窟境內了。在到達火龍山山底時，會有兩個大洞穴，進入洞穴後，會有個10公尺大的鐵門擋在前面，此門後面就是侏儒們的鐵門工會，也就是"鋼鐵之門"本營。鐵門工會裡有侏儒們的居住區域、煉鐵場及王座本部等等，侏儒們還利用橫跨於地下王國的熔岩之江，造了座巨大的熔爐，並在煉鐵場鍛造武器與防具。侏儒鐵匠的鐵匠大師—里佛賓，他會為玩家製造武器與防具，有瑟魯基之劍、火龍的盔甲、水龍的盔甲、地龍的盔甲及風龍的盔甲，當然材料就得由玩家們自行收集囉！



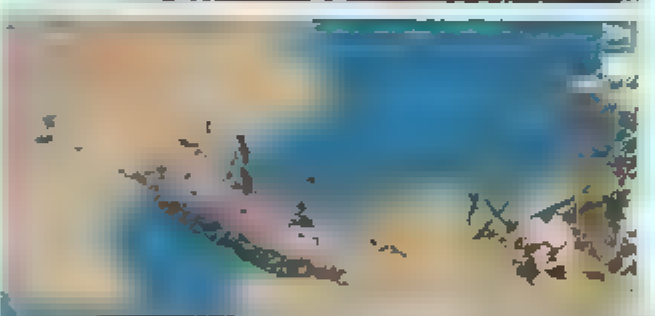


火山口裡頭就是火龍的棲息所，最左邊那肥頭上就是往火山口的入口，靠近就會自動切換畫面



火龍窟

往地圖的上方走會越來越接近火山的中心口，這也就是火龍巴拉卡斯的巢穴。噴火口的周圍全被熔岩覆蓋住，內部則是有高低層面的地型，最底部有個熔岩潭，在那熔岩裡將會有火龍的出沒，非常可怕。除了火龍之外，其他火系的怪物也是不可忽視的強敵。



往左上過了橋就是火龍窟境內

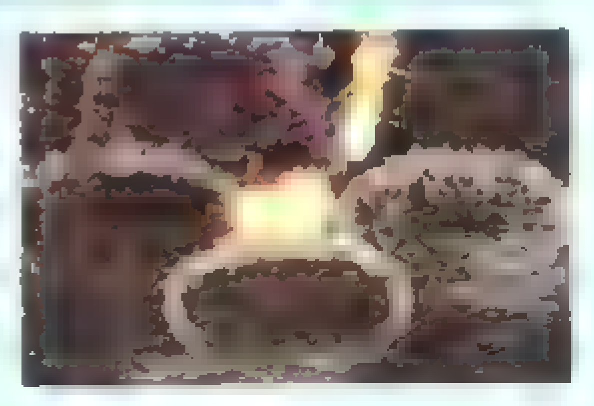
火龍窟

本次改版場景可說是繼龍之谷後另一個會讓玩家卻步的地方，火龍窟的面積雖然沒有龍之谷那麼廣大，但在這的怪物是不容玩家輕視的。火龍窟大約增加了十多種怪物，大部分都為火系怪物，牠們止步在火龍窟境內，擊殺想打擾火龍的無知人們。



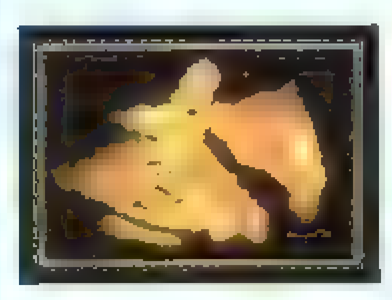
巴拉卡斯

這是繼地龍和水龍以來，更可怕的怪物─火龍，也是火山的守護者。外皮暗紅，有很多突處，腹部底部則為粉紅色較堅硬的外皮，除了顏色外，基本構造跟地龍相似，巨翅膀較大，會使用密集的火星雨給予玩家們重擊，若是你沒有高等級的角色、上百人的團結的力量、足夠的膽量及豐沛的裝備資源，奉勸不要輕易嘗試去找火龍的麻煩，因為那將是有去無還！



伊弗利特

一個肌肉型巨人，上半身很壯碩，但沒有腿部，頭髮有火焰燃燒著，火力往下會越來越弱，就像燈神從神燈跑出來的樣子一般，攻擊方式是使用火焰爆裂攻擊遇到的敵人，是個相當強悍的怪物。



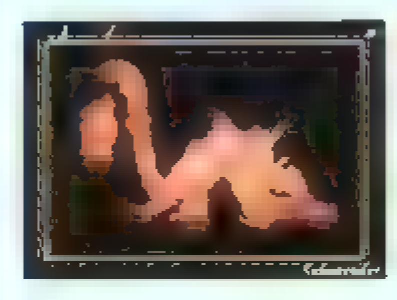
鳳　凰

一隻全身燃燒著火焰的巨鳥，羽毛也是由火焰所組成，遇到牠，只有"九死不離"死"的命運！它會同時使用5個類似熔岩的岩漿彈攻擊來侵犯的敵人。



熔岩泥巨人

以熔岩做成的巨人，整體輪廓與高崙石頭怪相似，體外包了一層熔岩的高崙石頭怪，不過牠的攻擊力可不容忽視。



火蜥蜴

就像牠的名字一樣，一條色紅如火的大蜥蜴，被牠的尾巴打到會非常的痛，咬人更痛……



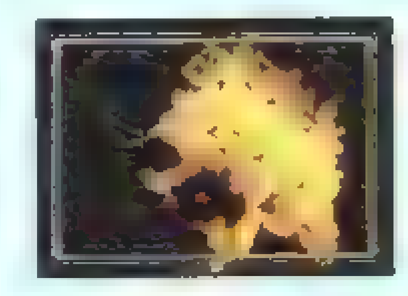
火焰戰士

兩眼閃著紅光，身上的盔甲也燃燒著火焰，就像一個剛從火焰中誕生的戰士，還有火苗在身上搖晃，會使用手持的火焰巨刀攻擊來犯敵人。



火焰弓箭手

與火焰戰士外表相似，不同的是所持武器的不同，假如被他盯上的話，遠遠的你就會被他手上燒紅的弓箭射中。



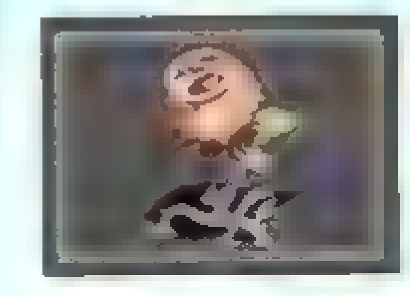
烈炎獸

頭上有觸角，全身則被火圍住，像極了一隻被火包圍的獨角獸。



阿西塔基奧

巨大的雙手燃燒著強烈的火焰，猛力的揮動就會帶給玩家嚴重的傷害。死亡後有的時候會掉落"阿西塔基奧的灰燼"是製造龍鱗甲的基本元素之一。



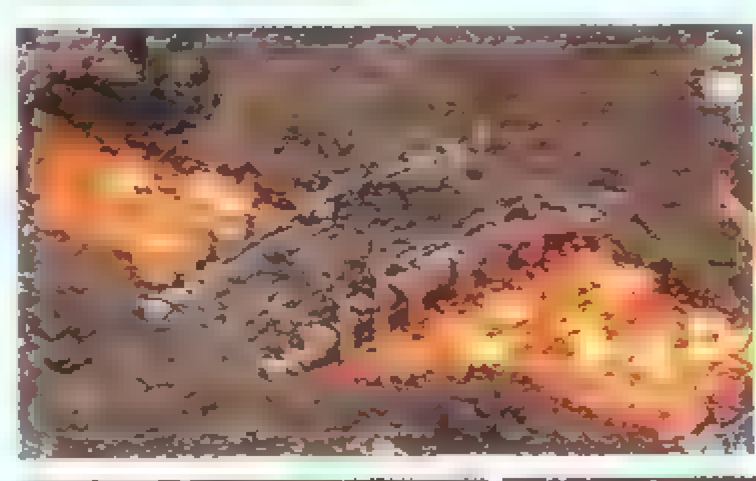
爆彈花

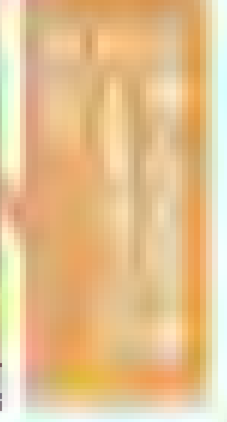
長滿有刺的莖幹和巨大的花瓣，身埋在地裡完全無法移動，外型就像一株會吃人的食人花，會向你丟擲有傷害力的尖刺種子。

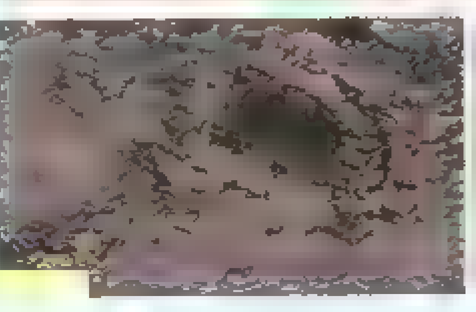


龍　蠅

一隻巨無霸大蜻蜓，頭部非常的大，下巴非常銳利，腰部較為細短









鐵門工會左邊和右邊的入口

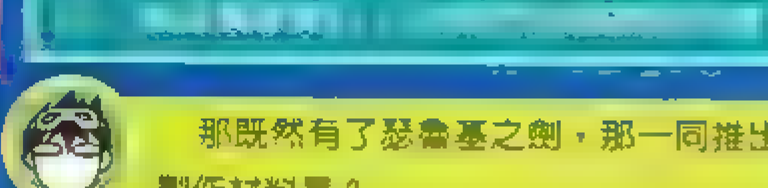
改版問題集錦



確定可由保儒工匠—里佛賽處製造瑟喬基之劍（原日本劍），其製作材料為何？其重量是多少？是單手還是雙手？



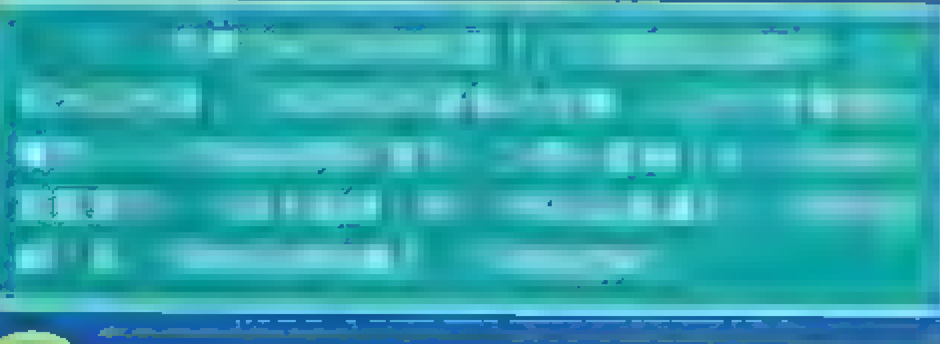
目前是同韓國一樣的設定，但改版才可知道是否確定這樣設定



那既然有了瑟喬基之劍，那一同推出的龍鱗甲的製作材料是？

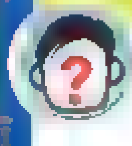


目前是同韓國一樣的設定，但改版才可知道是否確定這樣設定





在當時開放水之都版本時，就是說會開放地龍和水龍，結果卻是改版之後就從未現身過（我要活下去比賽例外），這次會不會還是有這樣的情形呢？



水地兩龍之前是因為有BUG所以才先暫停，不過聽說韓國部份已經有開放了，所以改版後應該會再開放。火龍部份目前測試都很正常，所以會如期開放



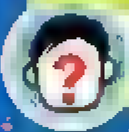
遊戲介面可顯示系統時間，這是現實時間還是天堂時間呢？



是天堂的時間。



關於魔法欄中各級法術都有增加數量，有些法術也已經在網路上公佈過了，這些會隨著火龍窟改版開放嗎？



不會的，因為這也是目前測試伺服器測試中。



目前在韓國測試伺服器中，變身所需要的等級全部降低，死騎為30級，黑長者40級，惡魔45級。台灣在開放火龍窟的同時，會有可能跟進嗎？想變帥帥的死騎呢！



由於是測試伺服器的關係，所以與正式伺服器的設定不同，要等韓國正式擺上才有答案。



目前有消息說韓國測試伺服器以及香港伺服器都已開放海音小屋的招標，這次的改版會跟進嗎？



目前的改版測試版本並未開放海音小屋的招標，不過離正式改版還有段時間，或許在這段時間之內會有更新的版本也說不定。



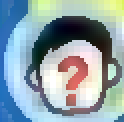
地龍安塔瑞斯和水龍法利昂的作戰方式將做些許變動，在接近龍的時候，像是迷魅來的怪將會恢復原來狀態、狗狗會自動回到養狗場，而狗狗身上的東西會自動跑到玩家身上及召喚來的怪將會自動消失。有這樣的變動嗎？



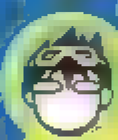
目前並沒有做這樣的修正，之後或許會加以調整吧！



寵物和召喚來的怪均不得進入"巴拉卡斯之巢"，有這回事嗎？



改版問題，目前保密。



當巴風特出現時，所有在房間內的人都會被傳送走。



靠近門口的還不會被傳送走，將來會修正



船主人會開始24小時售票嗎？



目前船主人還是有他休息的時間的。



會修正召來的肥肥會在一些牆壁卡住的問題？



改版測試時沒有看到這樣的情形，應該是已經做過調整了吧。



會增加"非英文字母顯示"開關的遊戲選項。



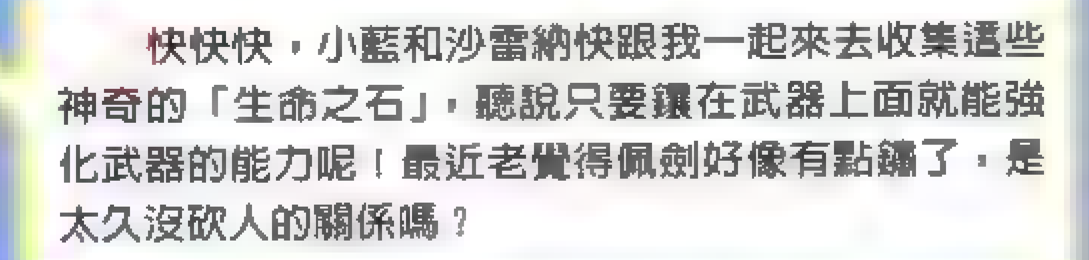
目前還沒有這樣的選項出現。

Depth Fantasy



研究製造所

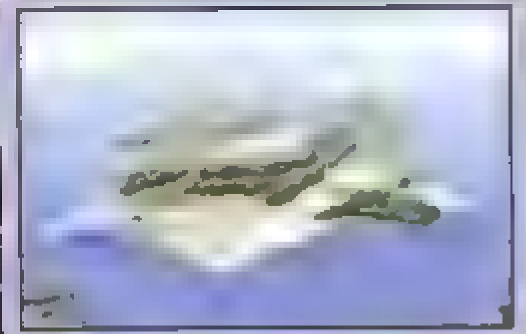
遊戲類型



快快快，小藍和沙雷納快跟我一起來去收集這些神奇的「生命之石」，聽說只要鑲在武器上面就能強化武器的能力呢！最近老覺得佩劍好像有點鈍了，是太久沒砍人的關係嗎？

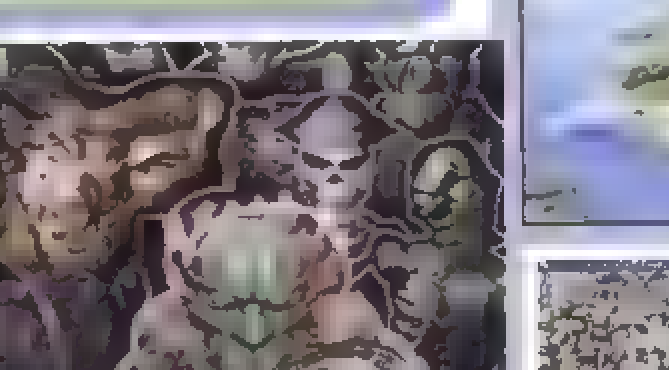
預定推出日 年 6 月





究極GAME館

距離艾烏洛基亞大陸約兩天船程之遙外有一座島，名為利托斯島。由於人煙罕至，故此處並不合宜發展觀光業，相對也就造成了島上的資源貧困。而利托斯島，乃是隸屬於艾烏洛基亞大陸上的達各斯王國所統轄。







事出某日，位於島中央的奧利金貝村突然遭受妖魔的襲擊，村民起而反抗，其中某一村民在打死妖魔後，在其體內發現了寶石。人們驚訝這件秘密，進而隱藏此一事實，不過消息總是很快的傳開來，傳聞中的此一珠寶碎片，被稱之為「Life Gem」（生命之石）。生命之石除了寶石般的價值之外，尚擁有如同生命的活性，合理的懷疑是還有未知力量的神秘寶石，隱藏著未知的秘密，人們彼此談論著關於寶石的話題。猜測傳說中的寶物或許能經由這塊石頭來尋求答案，因此使得眾人異常的興奮。

然而在發現生命之石的同時，島上妖魔的活動頻率突然頻繁了起來。就像夜行性的貓一樣，妖魔通常在夜間才會出來走動與覓食，因此對居民的生活作息還不致構成太大的威脅。不過生命之石出現後，世界的規律與秩序似乎全都亂了，殘暴的魔物竟然連大白天裡都見得到。原來平靜無爭的生活，竟似乎因為這塊小小的石頭而一夕改變。

達各斯王國首都巴拉迪姆在知悉利托斯島的狀況之後，為了執行探索生命之石與討伐妖魔這兩項任務，開始徵召冒險者與傭兵……

在了解劇情背景之後，玩者必須加入冒險的隊伍裡，和許許多多的玩家一同來改寫遊戲裡的歷史，一同合作冒險並讓自己有不同於他人的冒險故事！每一位玩家既是遊戲中的主角，那麼遊戲中所發生的任何事件、行動及種種的突發事件都是架構在屬於自己的遊戲劇本上，是絕對不會與人相同的冒險傳奇。

▲不要猶豫，提起勇氣走進迷宮吧！

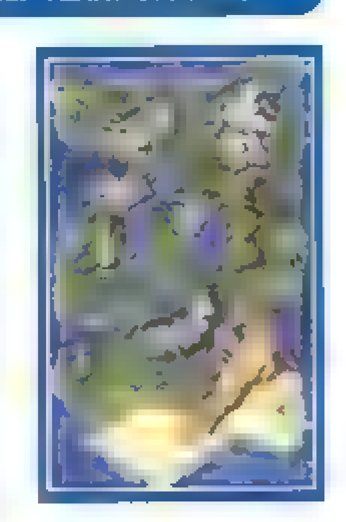
故事從「利托斯島」開始，此處也是所有冒險的前哨站，所有的玩家均是由此出發。你會與來自世界各地的玩家在遊戲裡會合，在進行冒險之前，別忘了先找尋志同道合的夥伴，組成一支強有力的冒險團隊，來彼此合作並生存在虛擬的世界中。或是利用情報與訊息的交換，發揮一己之能來發展各類冒險之外的互動，也是一種極大的樂趣。當然沒有其他玩家時，一個人也仍可以進行冒險活動，因為這是一套自由度非常高的遊戲！

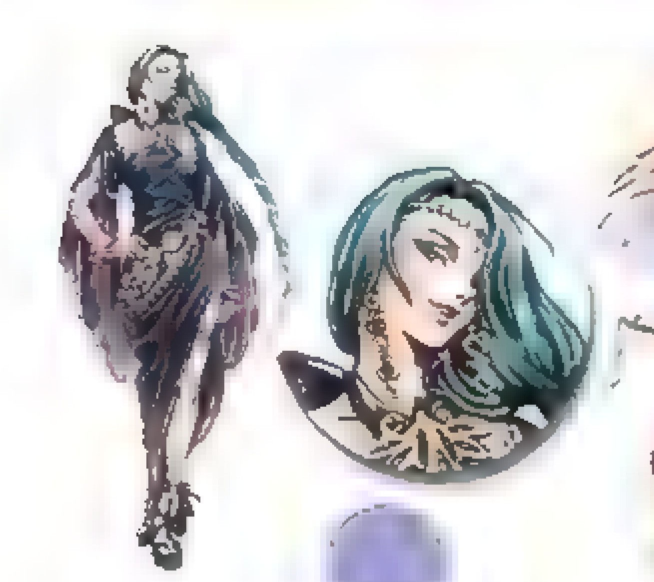
至於島上的NPC居民也會善盡他們的職責，不斷地提供工作和任務給冒險者，如在深不知底的迷宮中擊殺特定怪物，以收集成長所需的「生命之石」等等。不論是NPC、怪物或是其他玩家，這世界裡的所有一切，都是只為你而存在！

▲遊戲的劇情任務非常豐富

可以加入冒險的隊伍喔





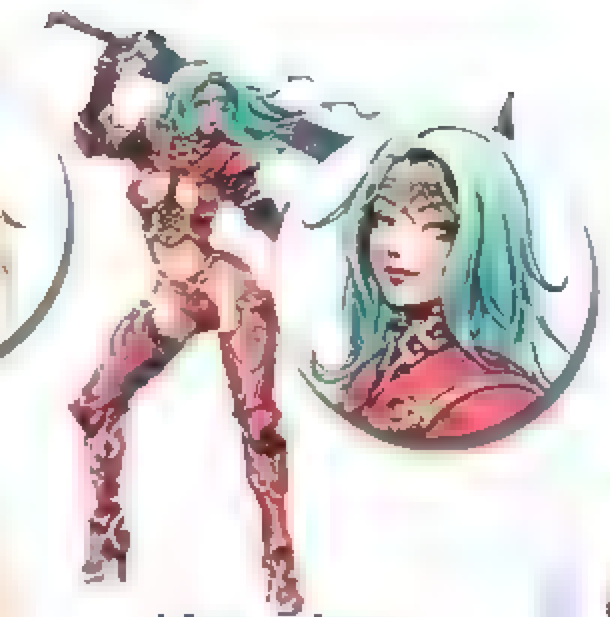


Esperana

原先是與Roget來到此的冒險者，後來在村裡安居下來，開了一家專賣各類藥品的商店。另外也有經營占卜服務，雖然外表看來有些妖艷，但個性卻是十足的大姊頭，偶有突如其來的亂語和不一樣的想法。

Reia Elinos

流浪於各地，專為冒險者與怪物回復體力的謎般女性。關於她的住處與來歷完全不詳，只要經過她的治癒，體力就能瞬間完全回復。至於她所追求的目標是什麼，仍是島上的一大謎團。



Almadora

擁有大力的女保鑣，工作是保護利斯托島的大貿易商。其外型充滿魅力，雖然和她交談後可能會有不同的感覺。由於身分是保鑣，因此無法在島上冒險，但卻喜歡與冒險者交談，是位擁有許多情報的NPC。



Allen Gregory

戰士，曾為大陸的騎士團長，現在則是鍛冶師。在從冒險生涯引退之後，在村中開了一家鍛冶屋，為冒險者進行服務的工作，唯一的掛念則是遺留在大陸上的女兒。

Roget

村裡的雕金師，擁有聖職者與冒險者的雙重身分。曾與占卜師Esperana一同在島上冒險，在退役後定居村裡，彼此互相介紹客人，也是屬於會提供服務與建議給冒險者的NPC。

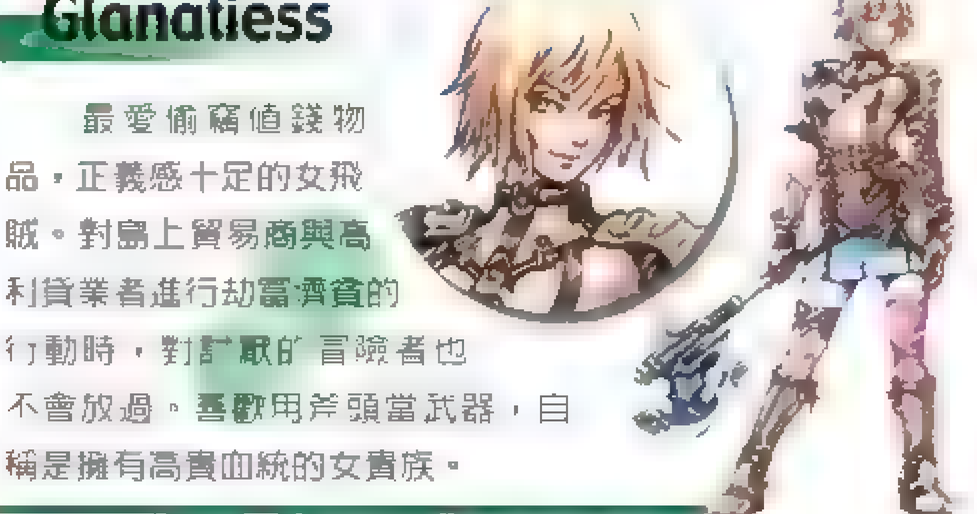


Eterna

奧利金貝村裡的神官，由村中小孩遴選出來擔任，自幼開始訓練，因此也是島上最容易感到任何變異的人。能夠看到未來並為世界祈禱，他將領導冒險者向闇之種族宣戰。

Yang Wen

陶藝家，能以收藏家的資格來鑑定冒險者所收集的寶物。據說由於曾在利斯托島見過七諸侯時代的陶器，因此就一直在此等候冒險者的佳音。當玩家發現陶器時，別忘了來找他換取現金，雖然他的態度可能不是很理想。



Glanatiess

最愛偷竊值錢物品，正義感十足的女飛賊。對島上貿易商與高利貸業者進行劫富濟貧的行動時，對討厭的冒險者也不會放過。喜歡用斧頭當武器，自稱是擁有高貴血統的女貴族。



Halcos Grone

25歲的年輕王宮魔術師，也是文學的秀才。為探索史跡而來到島上，而此行的目的為的就是要找尋傳說中的大魔法與傳聞中的生命之石。



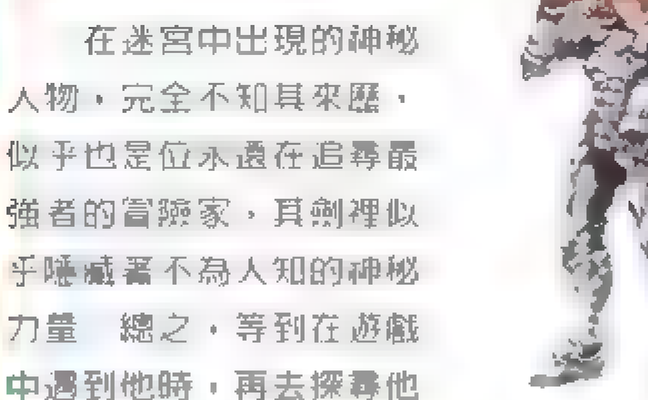
Black Knight

在迷宮中出現的神秘人物，完全不知其來歷，似乎也是位永遠在追尋最強者的冒險家，其劍裡似乎隱藏著不為人知的神秘力量。總之，等到在遊戲中遇到他時，再去探尋他的秘密吧！

Relulu

生存於島上的小妖精。當她來到人類村莊遊玩時，會引起怎樣的騷動呢？





Gatoe Clusoe

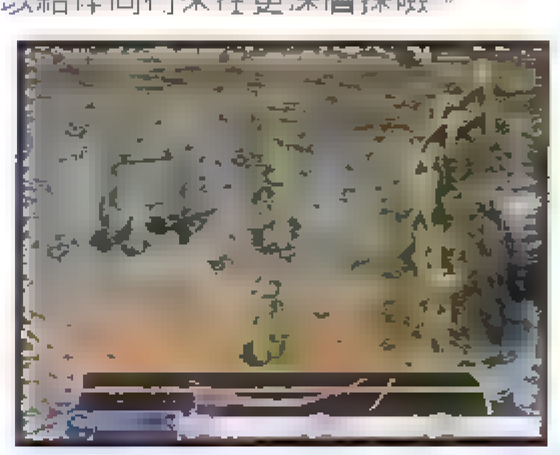
島上的有名人物，是曾經擊敗龍的英雄。但這位救了村莊的英雄，因血和龍作戰，卻也受到了詛咒。

平原與迷宮



只要走出村莊，就會自動切入到平原地形畫面，迷宮與村莊都可以直接看見。每個地形與位置都會遭遇到怪物的襲擊，但在道路上遇到的敵人等級較低，而在山區所遇到的敵人會比較危險。

迷宮是冒險新手磨練之地，共有100層之多，各層都有不同且廣大的地形。在冒險歷程中除了自己必須不斷的練功升級之外，當然也可以結伴同行來往更深層探險。



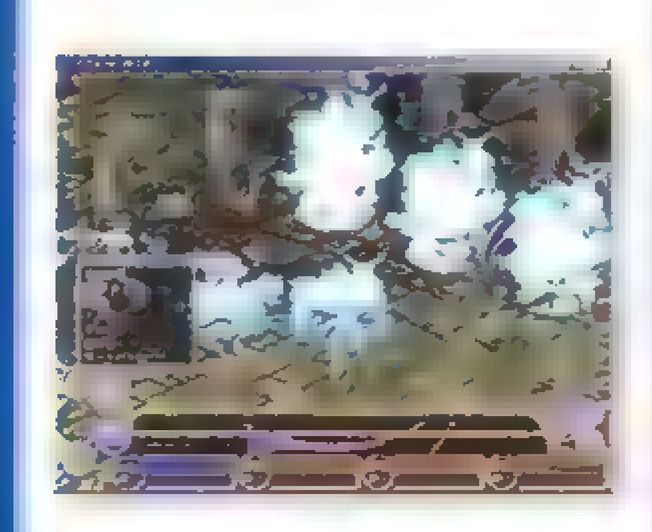


戰鬥

[illegible]

技能與魔法

在無任何防禦的狀態下，可以進行聚氣的動作，等到一定時間聚滿後便可以一股作氣釋放，造成超強的破壞力，這就是角色的特技。初期約有10種技能，隨著攻略與冒險讓角色不斷的覺醒成長，最多可擁有50個技能。依據角色和職業種類不同，技能種類約有130種之多。遊戲中也有轉職的設計，在轉職後必須捨棄原有的部分技能，但是可依轉職角色再新增技能，如此創造出不同的角色特性，也是遊戲的樂趣之一。



ABC系統

Active Chain Battle的簡稱。冒險團隊中的伙伴們，在連鎖之後將能發揮加倍的力量與殺傷力。連鎖的角色順序會影響特技連鎖的威力，因此由誰來起頭發動是很重要的，也是本系統的重點所在。所以同伴間應先了解彼此的特性，再善用連鎖特技，享受一口氣殲滅敵人的快感吧！



決鬥





組隊



公會



轉職

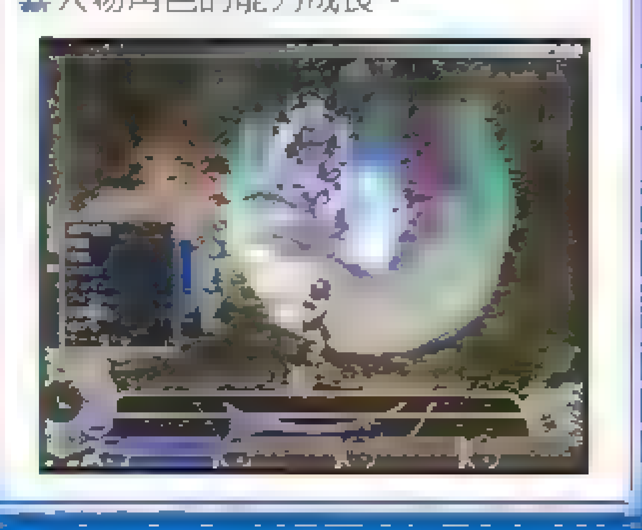
在冒險旅程中，村內會有人專職負責轉職的工作，讓角色原本的職業轉換，進階成更高一級的職業。在轉職之後，角色的戰鬥方式也會有所改變，不僅學會新的技能，也能使用其他職業的武器與防具，甚至用不同的方式來保護自己，由此更能突顯出轉職的重要性。同類型的職業，在等級的提升上有不同的等級變化，都會影響人物角色的能力成長。

生命之石

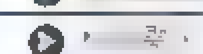


拍賣





月影傳說



預定推出日
年
2 月

月影下混亂的武林







武俠世界中，高手們為了天下第一的名號，可以背棄親情、友情，無所不用其極的勾心鬥角、使盡陰謀，原本同生共死的兄弟，下一刻或許就是刀劍相向、互不相容的仇敵，耀眼的虛名就像月影一樣，勾引著黑暗中蠢動的人心……「南烈火」之子楊影楓，在凌絕峰決戰的十年後，再次步上與父親相同的道路，他必須實現對當年父親許下的承諾，十年前「南烈火」與「北上官」兩敗俱亡的一戰，決定了他與另一個她的命運，義無反顧的成為天下第一，與毫不留情的復仇雪恨！而絕無休止的武林爭鬥，隨著武學秘錄——「武道德經」流傳在外的消息走漏，又即將重新掀起一場激烈的腥風血雨，在暗潮洶湧的武林中，如何分辨真情假意，誰是敵人、誰又是朋友？在無數的誘惑下，你將選擇名位還是愛情？是成為一呼百諾的武林盟主，或孤高寂寞的天下第一？



多重結局讓玩家一玩再玩





為了成為天下第一，玩家必須經歷許許多多的考驗、選擇，以及付出各種代價，才能登上武林頂峰的地位。例如：遊戲中有一段楊影楓為克服心魔，而深陷心魔陣的劇情中，所有與楊影楓有關的愛人、仇人、恩人將一一登場，誘惑阻止主角踏上巔峰之路，選擇殺掉他們、心魔或聽從他們的建議，都將會影響遊戲最後的結局。遊戲中玩家每一次不同的選擇，都會習得不同的武功、得到不同的兵器，更會影響往後玩家闖蕩江湖的命運！此外愛情、利益與名位的抉擇，是另一個影響遊戲發展的關鍵之一，玩家將要面對三位風情全然不同的女主角，加上她們又分別與武林幾股大勢力有著牽連，在權勢、慾望、陰謀及野心的交雜之下，名位與愛情之間你將要如何抉擇？



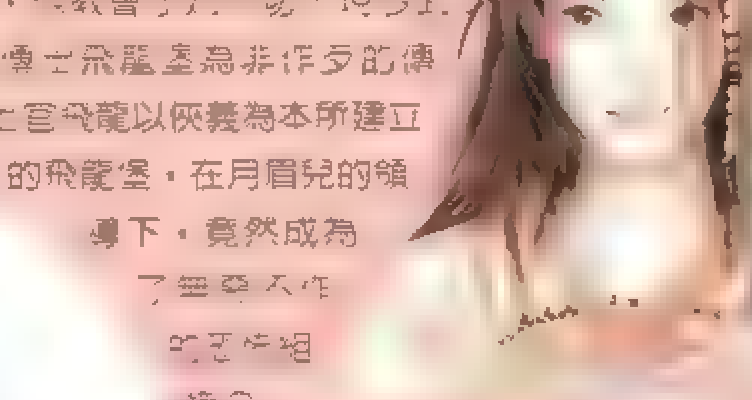
各具風情的女主角

謎一樣的神秘女子—紫明



襲白衣，一隻三笛，動人的儀態，青秀的面容，與楊影楓相遇在悠揚的笛聲之中，多愁善感、身世坎坷，讓楊影楓不禁的生起憐愛之意。雖然身世成謎，但必然不能阻擋楊影楓對她的一片真情，然而在她動人心魄的笑靨中，不時會閃過一絲絲寂寞的表情。

愛恨交織—月眉兒



"冰上宮"，上官飛龍之女，飛龍堡堡主，年紀輕輕的已經統領了數萬龍眾，一年前的一場本不該發生的災難，奪去了她的一切，也教會了她一切！現今武林之上不時傳出飛龍堡為非作歹的傳聞，難道上官飛龍以俠義為本所建立的飛龍堡，在月眉兒的領導下，竟然成為了無惡不作的邪惡組織？

天真浪漫的海島少女—納蘭真

天真直率的無憂鄉少女，由於在島嶼上救回了落難的楊影楓，而改變了原本平靜的生活。無憂無慮、不曾離開島上純淨的世外桃源，但是在她生活的小天下，島上的村民裡似乎隱藏著不為人知的秘密，隨著一步一步深入了真相後，她和父親是否想……！與一起追隨楊影楓的她，在真相對錯與愛情的衝突中，她將將歸向何方？

成為武林盟主的踏板—蕾薇

武林盟主孟知秋的掌上明珠，顯赫的家世、高貴的出身及動人的美貌造就了她驕縱自負的脾氣，在當楊影楓在其心中掀起餘波的重要女，處處為難楊影楓，尊敬愛女一切的孟知秋要藉機向楊影楓，蕾薇是遊戲中最後一位登場的女主角，由於深愛孟知秋的信愛，如果想一步登天，選擇蕾薇、從愛情當中成為武林盟主的最佳捷徑！



《月影傳說》中對愛情與人物的生動刻畫，不但表現在細膩的人物設定，與栩栩如生、表現傳神的表情變化上，與其他遊戲不斷重複的對話不同，隨著場景改變，在劇情中透過不斷的與女主角交談，她們會一步一步更深入的與玩家們談心，而隨著劇情選擇變化，玩家也必須在愛情上做抉擇，當玩家的選擇越霸道、自私、絕情、為成為天下第一不擇手段時，劇情甚至會往一個可怕、邪惡的方向發展！在愛情與武林爭鋒過程中，遊戲裡將提供數種不一樣的結局，供玩家一一試煉、考驗！

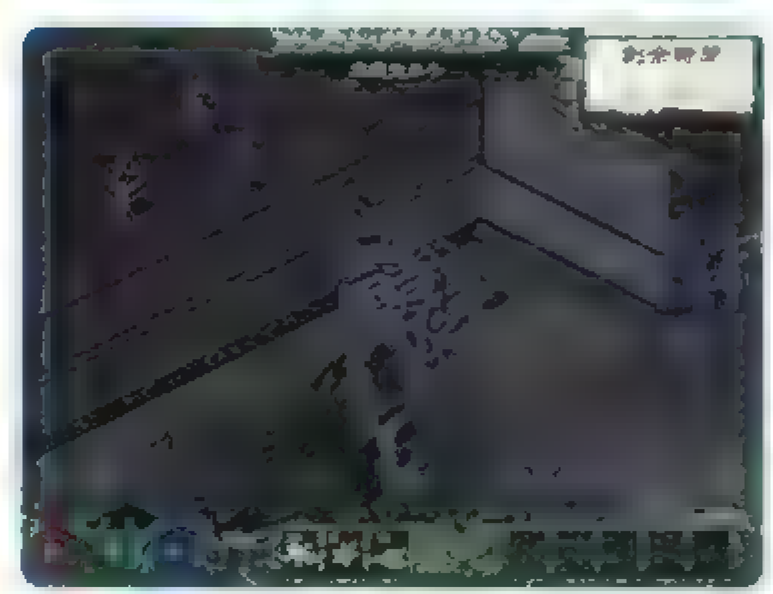




精采的動作角色扮演遊戲

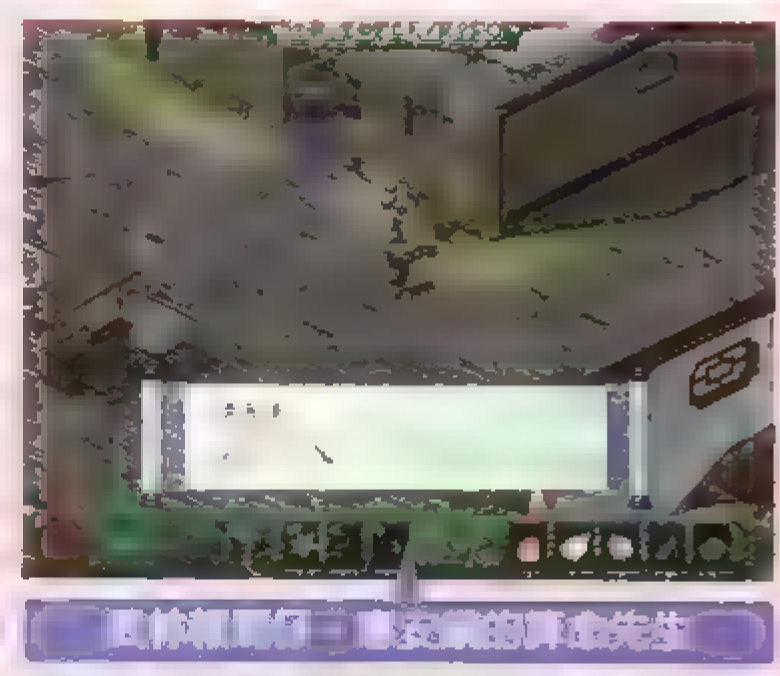
《月影傳說》這款遊戲採用即時系統，主角有三樣基本屬性：氣〈內力〉、力〈體力〉、命〈生命〉的數值，在遊戲中都會隨著各種跑動、攻擊動作而不斷消耗，並藉由行走、打坐、休息〈就站在原地什麼都別做〉來持續回復，而簡易的操控模式，讓玩家可以用滑鼠配合按鍵指令，進行行走、奔跑、跳躍、打坐與各式各樣的招式攻擊，加上所有的人物動作細膩且流暢，當玩家在面對敵人各式各樣的即時攻擊時，可以迅速正確的做出任何反應迎擊，整款遊戲進行上十分順暢，不論是纏綿的感情陳述、凶險的對決戰鬥，遊戲的節奏表現都恰到好處！遊戲更針對即時系統的樂趣加以發展，在幾段的劇情任務之中，還特別增加了時間限制，例如不小心誤觸機關，必須在引燃炸彈之前，在敵人層層的包圍之中，浴血突圍，種種的任務設計，將緊湊的時間限制與即時戰鬥充分結合，緊張刺激的遊戲過程保證緊繃玩家們神經！！

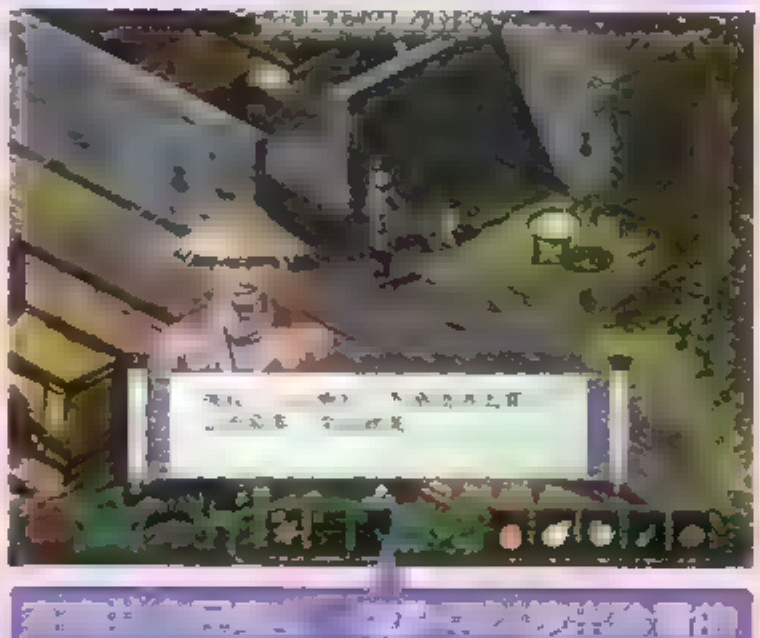




隱藏著許多武林秘密的支線劇情

而遊戲在支線的設計上，玩家必須特別留意在不經意路過遇到的路人、乞丐或不曾出現過的NPC人物，因為在武林中可是臥虎藏龍，連一個乞丐都不可小看！多試著和他們交談除了可以探知隱藏的情報，幫他們解決各種疑難雜症，也會有意想不到的回報，玩家將因此獲得許許多多秘藏的武器道具、失傳絕學，藉此大大提昇自己爭雄的本錢！而當遊戲卡關時，更需要多和路人們聊聊天，他們會給玩家各項提示，像在長安鎮的場景中就有一位神奇的算命先生，玩家只要花一筆小錢，他除了會幫你卜算前程外，還會給你關於遊戲的各項線索與提示，雖然江湖郎中之言未必可信，但是他的情報或許會擁有意想不到價值喔！





小心駛得萬年船

由於《月影傳說》採用即時動作方式進行，所以在戰鬥方面，玩家必須即時面對各式各樣的對決、圍殺、車輪戰等大小決戰，配合上主角的生命、內力等值也會隨著動作、休息而即時的消耗、回復，所以當玩家遇上超強的武林高手，或一大批殺手死士們的人海攻勢時，玩家可以一方面四處跑動、靈活閃躲，以空間換取時間回復體力與內力，並在取得有利的地理位置後立刻反擊，遊戲中玩家可以在任何場景中呼出小地圖，藉由它觀察敵人的勢力分佈位置，擬出戰術來適時反攻、突破重圍！







究極GAME館

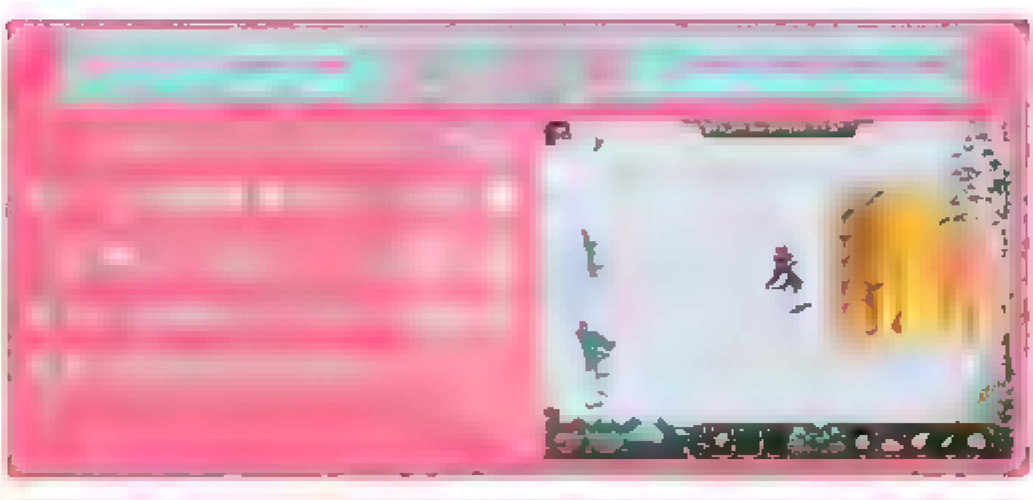
花招百出的武功招式

當然，除了一般攻擊外，在《月影傳說》的武林中，還有許許多多招式、絕學，等待玩家發掘、修練，玩家除了家傳絕學「烈火情天」外，還可以依各人的因緣際會不同，學習到各式各樣的絕學與邪功，每一種武功招式也都有不一樣的攻擊形式與效果，例如：某些邪功會使敵人中毒、持續喪失作戰能力，而招式之間也有生剋的變化，對擁有不一樣武功的敵人，招式的攻擊效果也就不同，遊戲中每一樣驚天動地的武功招式，將會隨著使用次數累積經驗、提升等級，一步一步提升威力效果、攻擊範圍與命中率。玩家還可以直接將招式設定在武功修練格中，而在一般攻擊中不斷修鍊提升招式等級，並將招式效果融會在普通的攻擊中，讓普通攻擊的範圍、威力變的更大、更強！

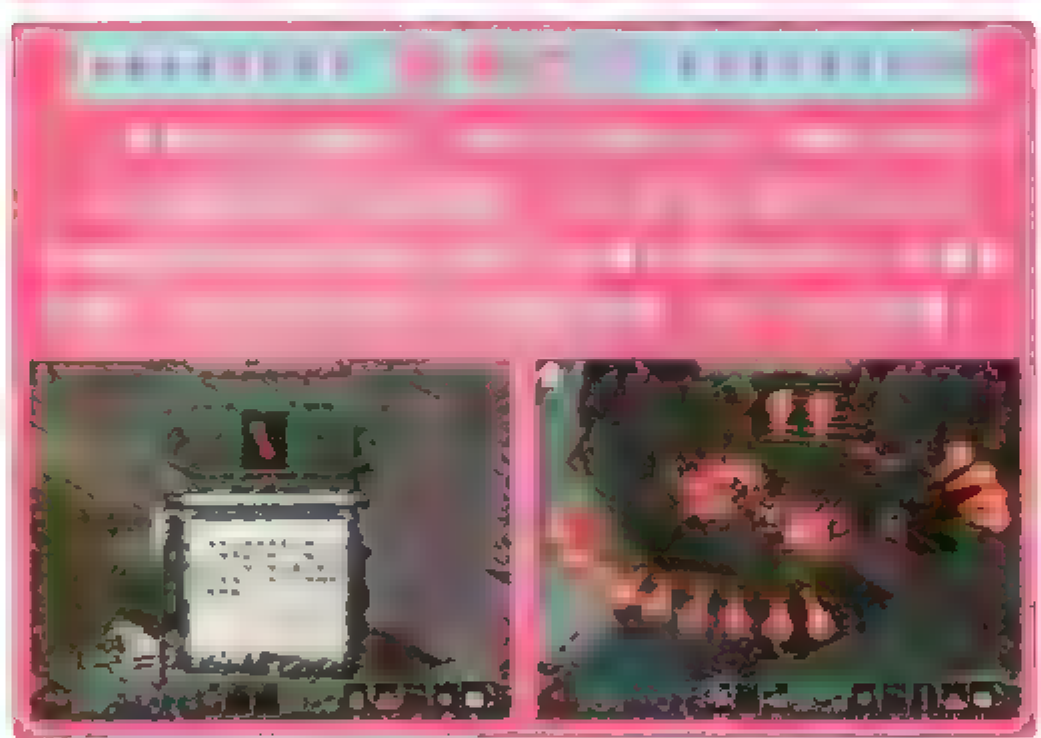








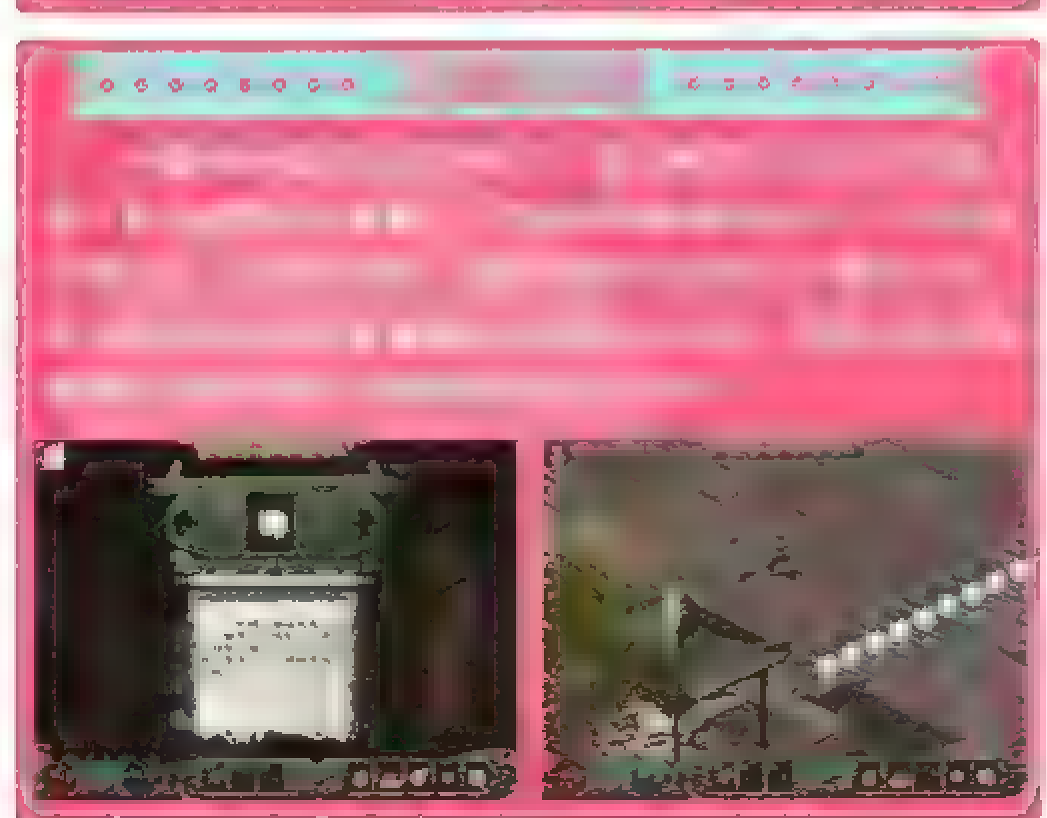














紅樓續夢

- 研究製造所：全彩狼
- 販賣流通所：智冠科技
- 遊戲類型：養成
- 科技需求：PIII、32MB

預定推出日 年 6月

在上一期報導了全彩狼工作室的最新作品－《紅樓續夢》之後，各位玩家是否有意猶未盡的感覺呢？在這一期，我們將更深入為玩家報導這款遊戲經營與格鬥部分的細節。



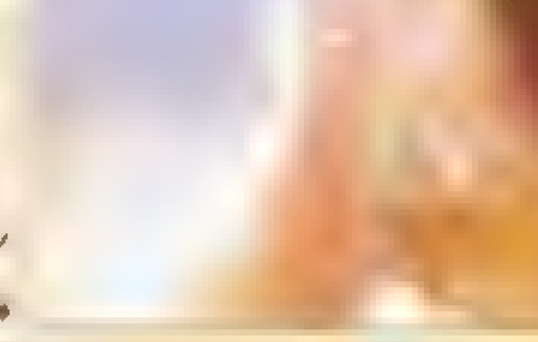


劇情提要

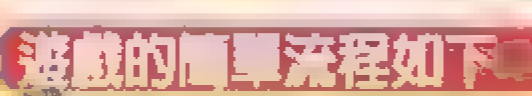
故事是開始於繁盛的青島大學，十七歲的主角到上海租借處就學。也因在學校認識了各式各樣的同學與朋友。而在畢業之後也會陸續認識不少敵人或朋友，甚至主角心儀的對象也將一一出現。而遊戲的結局高潮，便是推翻滿清政府的武昌起義，而主角將在這重要的事件中扮演怎麼樣的角色，在他身旁的朋友中，誰又是至死不渝的死黨好友呢？又誰會暗中陷害主角。主角必須要運用良好的人際關係來完成各項事件，否則結局可能是孤單一人默默過一生喔，那可就悲慘了。

遊戲詳細玩法介紹

《紅樓續夢》的主角可不再是大觀園中無所事事、被呵護的無微不至的賈寶玉，也不再是不懂柴米油鹽的闊少爺，而是一個稍有規模的老茶行的小開。因此，想要把妹妹或是闖出一番事業，可是得要自己打拼的。遊戲的進行類似養成遊戲與經營遊戲的綜合體，遊戲中主角將有八年的時間培養屬性並追求遊戲中的眾美女們。



遊戲的簡單流程如下



主角在此遊戲的主要能力有下列數種

力量	男人的拳頭是很重要的。手無縛雞的人是不會有女人喜歡的。
智力	有頭腦的人總是在各方面會獲得一些比較好的好處。
體力	健康的身體可是事業的一切，想把妹妹也得顧好底子。
敏捷	手腳俐俐的人總是討人喜歡的，而且在格鬥上的加成也比較高。
運氣	冥冥之中總是有神明會保佑的，不是嗎？
魅力	美觀的體態，得體的穿著與合宜的舉止都屬魅力的一部份，也是吸引女孩的最主要屬性喔。
氣度	就是俗稱的男子氣概，可別培養出了娘娘腔的角色了喔。

經營模式介紹

1.茶行

由於主角老家是個種茶世家，而『涌興茶行』則是蘇家在上海的新事業，並且由王鳳義主掌。在主角成年之後，就會轉交給主角經營。由於是老本業，因此貨源狀況並不用太過操心。可說是主角最穩固的收入來源，但可別混到砸了老字號招牌啊，經營不善可是會當乞丐的。當進行到遊戲末期，主角還可以在茶行內賣些SPECIAL的貨物喔，至於是什麼東西呢，且先賣個關子。



2.洋行

這可是上海租界區的熱門行業，當主角獲得洋行時，便可以開始買賣一些舶來品與西式珍寶，但是由於競爭激烈，而且貨物變化多，貨源不穩定，因此得小心經營才不會蝕了老本而血本無歸喔，而且玩家得與各國打好關係，才能夠進到好的貨色販賣。



3.餐廳

想開間餐廳嗎？主角在遊戲中也將有機會經營一間餐廳，但是在獲得餐廳經營權的初期，餐廳的狀況可是門可羅雀，生意差的可以呢，主角該如何讓店起死回生，甚至讓餐廳站上"上海飲食界龍頭"呢？就看玩家經營的手腕了。



5.戲院



這可不是現在常見的電影戲院，而是請各種演藝團體與歌星來進行現場表演的劇場。由於這些藝術人員的流動性頗高，因此主角得打起十二萬分精神來經營並且要注意人員的流動，這樣才能經營成功。而戲院可算風月場所，因此對主角的聲望，或許會有不良的影響喔。

每家商店的經營，首重人員的聘僱，在遊戲中有各色的人員或可共玩家聘僱，而這些人員將擔任、店長、職員、老師、教職人員、廚師、服務生等職務。由於好的人才難尋，因此看到優秀人才是可別放過了。但可也得量力而為，由於每位人員每個月均會花掉一筆薪資，所以僱用太多的人員可是無利於經營的。而主角也得隨時注意雇員的狀況，並調整薪資免得雇員心情不好而跑了呢！



除此之外，基本的進貨與貨源考量之外（學校與戲院除外），還必須針對店的各部分進行加強，如降低進貨成本、或是進貨量，提升貨物品質、降低貨品損耗程度，或是加強宣傳以提高來店人數等。而這些加強措施每月每間店只能執行一次，而每月都會提供詳盡的月報表讓玩家可以迅速的知道每家店的現況。由此可見《紅樓續夢》可是會讓玩家過足經商癮頭的遊戲呢！

4.學校

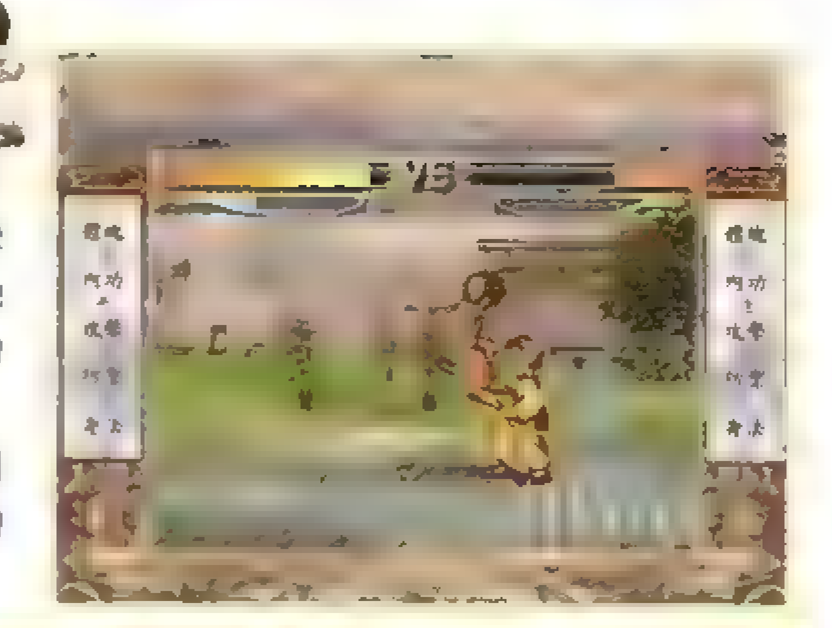
主角也可以設法興學來教育國民新知識歐！但是，要興辦一間學校可不是一件簡單的事。主角得經歷許多挑戰並擁有足夠的學術屬性才能創辦成功喔。但獲得學校經營權之後，挑戰也才開始呢？因為主角得聘僱好的師資與教職人員，並且保持自己的良好聲望，才能招募夠多的學生來維持學校經營，當然，學校並不是最賺錢的行業！但是，百年樹人總是好事的。而且搞不好因此會有美女會看上主角呢。



而特殊屬性則可分為國學素養、西學素養、寫作能力、口才、格鬥技巧及商業能力與個人聲望等屬性。在這麼多的能力與屬性該如何培養才能贏得美人心呢？可以進行的培訓的項目則多達十七項以上。由於每個月只能進行三次培訓項目，且每一項培訓都會或多或少減低其他屬性的數值，因此如何有效的培訓出優秀的主角可是極有挑戰性的一項活動喔。而當屬性達到某些程度，便會發生一些特殊事件，而這些事件有好事，但也會壞事，所以可以更進一步塑造出獨特個性的主角，並且在這些事件中，與特定的女角互動，並在遊戲最後一年對一位最心儀的女性求婚。而遊戲中亦安排了多達數十種的結局，究竟玩家將帶領主角成為怎麼樣的一個人呢？



精采的武打格鬥



在這款遊戲中的戰鬥設計是以即時格鬥遊戲的方式進行。玩家得控制主角前進、後退、防禦與出招，除此之外還需要尋找適當時機集氣，以發出威力較大的招式。在遊戲的進行中，主角將獲得各式格鬥招式，甚至會獲得霍元甲的絕世武功。不過雖然招式會越來越強，但是所需消耗的氣也會更多，因此仍得量力而為。

對於格鬥遊戲不擅長的玩家也別害怕，因為此款遊戲仍是養成遊戲範圍，因此，若玩家對自己的手腳沒自信，可努力讓培養格鬥系的技能。這樣在戰鬥中的勝算便會更高了～在此款遊戲中，戰鬥屬性可分為數種：



戰鬥屬性可分為數種



體魄	即屬性中的體力值，體格越好的人就越耐打
內功	智力與格鬥值運用公式得到的數值，代表內力的上限與集氣的速度
攻擊	屬性的力量值與格鬥值運用公式得到的數值，為每一招的基本攻擊力。
防禦	體格與敏捷運用公式得到的數值，防禦值越高就越耐打，此項可靠防具來加強。
身法	敏捷與格鬥值運用公式得到的數值，身法越快的人則在戰鬥中反應更快，招式呆滯時間也會縮短，穿個好鞋子或許也會提升身法喔！



因此除了利用訓練好好培養主角的各項屬性之外，也可尋找適當的防具飾品來配戴好增加上列各項屬性，讓戰鬥更容易些。

角色擁有各式各樣的表情

而先期介紹過了本款遊戲是聘請插畫大師－德珍進行人物設定，在市面上有許多其他遊戲，只會在封面上見到這些角色插圖，再不然只有看到一張大頭圖在遊戲中，而全彩狼強調這次《紅樓續夢》可以在遊戲中看到許多精美插圖，不僅如此，還繪製了超過一千張的表情動畫，每位角色會做出如微笑、驚訝、側頭臉紅及發怒……等維妙維肖的動作，相信這種作法可說是一大創舉呢。而在遊戲事件方面，當然也秉持全彩狼工作室的一貫傳統，特地聘請漫畫家NELL操刀協力開發出約百張的事件圖，這些圖的品質可不輸插畫作品喔，也是非常值得期待的。



小花絮

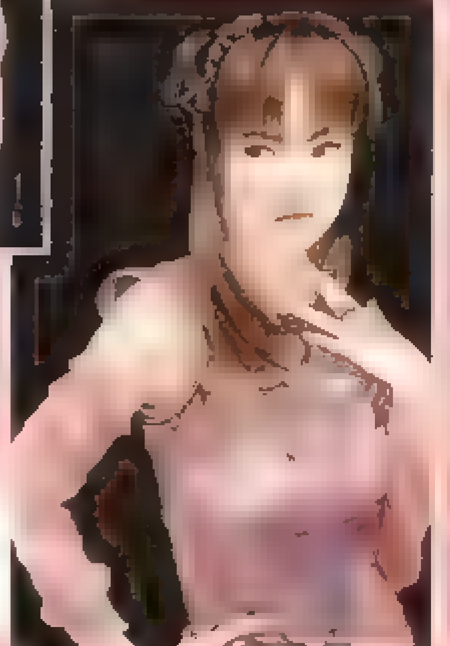
眼尖的玩家一定會發現人物關係表中，朱亦雯的人物圖跟上期所刊登的不一樣，那是因為這張圖公佈之後，看過的人都覺得這張圖實在不適合朱亦雯的年齡，怎麼看都沒有14歲的感覺^^|||，所以全彩狼在參考大家的意見後，把朱亦雯的人物圖做了修正，換成這張人物圖之後，大家是否覺得比較像人物設定中朱亦雯給人的感覺了^^，而原來的圖怎麼運用呢……聽說是拿來當玉衡學堂中的女老師了……ㄏㄏ



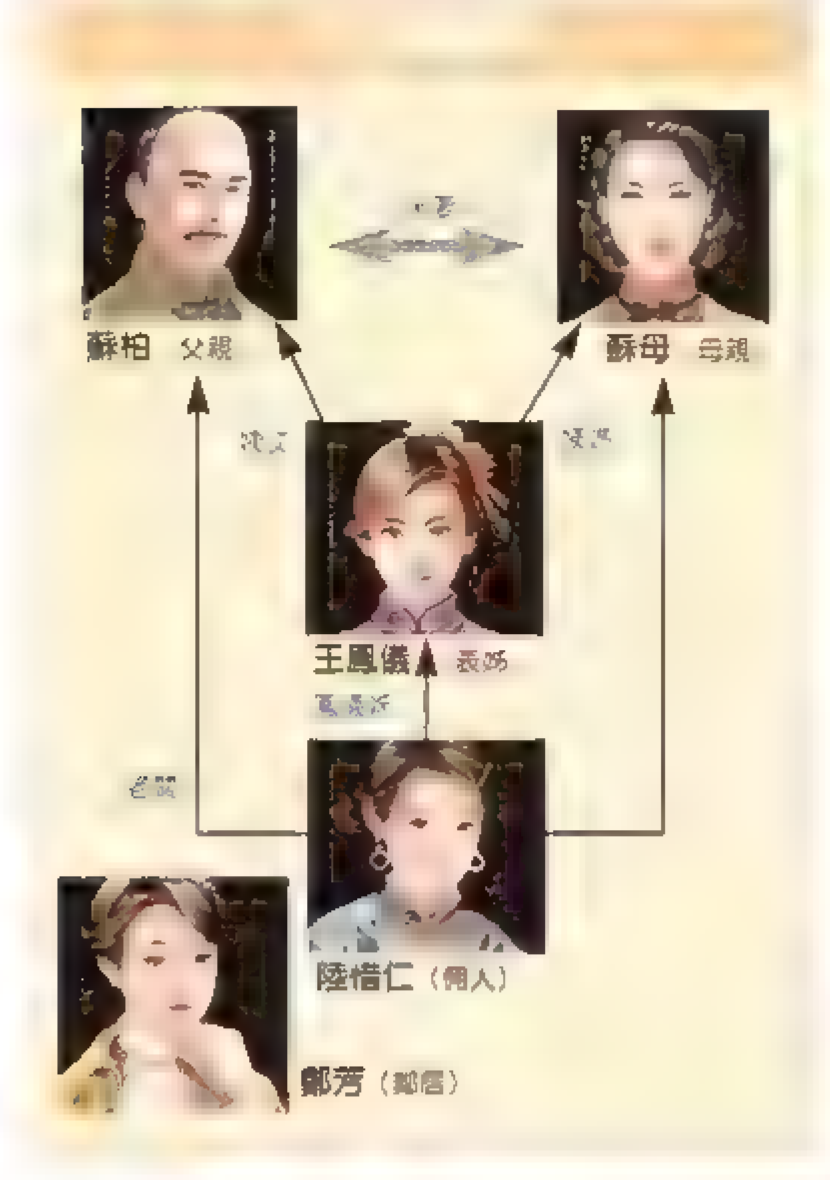
▲舊的、比較蒼老的朱亦雯

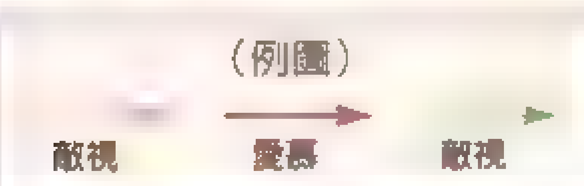


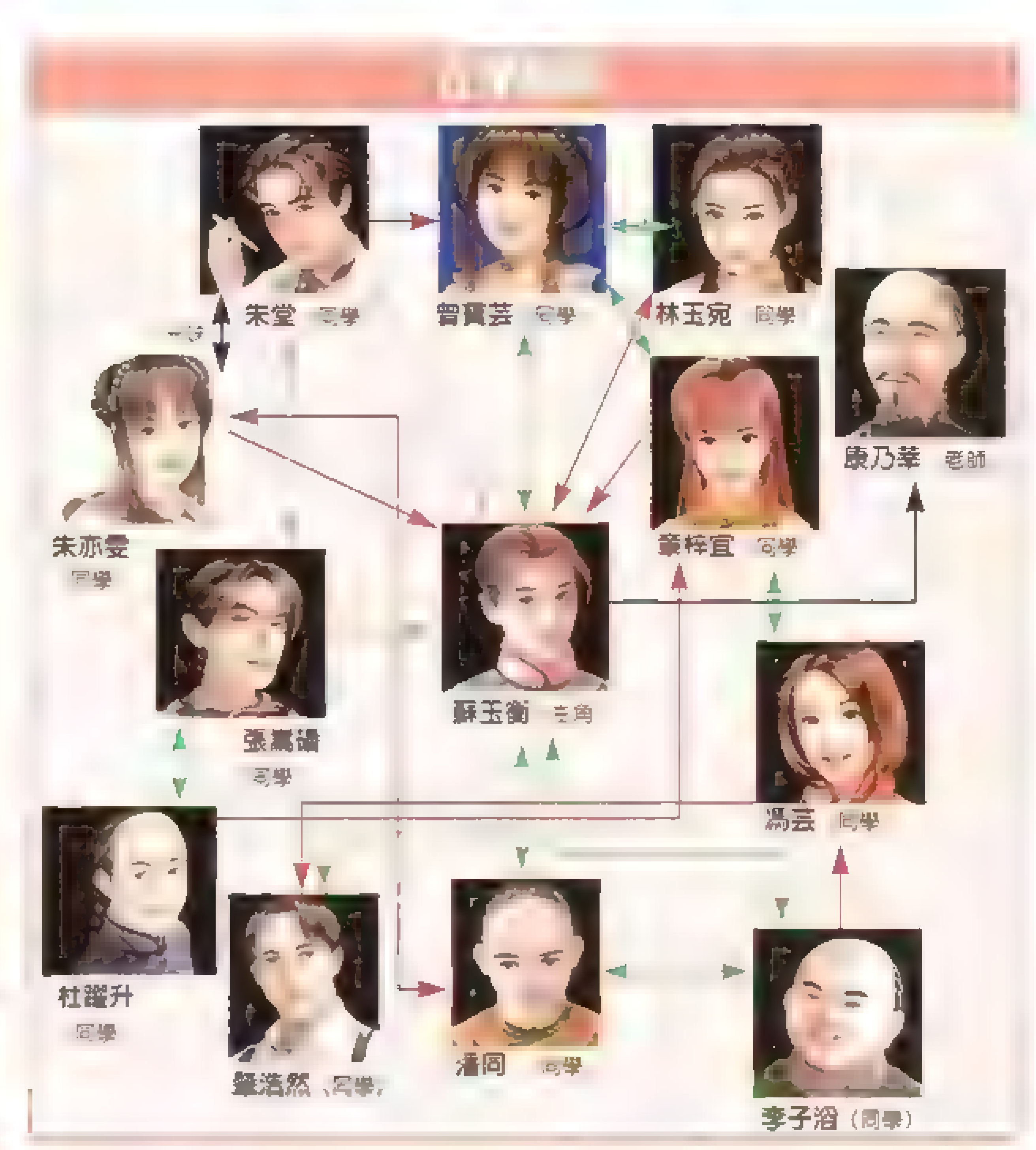
▶新的、年輕化的朱亦雯



人物關係表







製作中

聶師爺（浩然父親）

柴若藍 歌星

戴立仁

蘇玉衡 主角

陳其美

梁啟超 學者

曾紀澤 寶芸父親

霍元甲 武術家

陳真 大師兄

聶浩然 二師兄

謝惠武 三師兄

對立

山本武藏 晴子父親

山本惠美 晴子母親

父女

師父

山本晴子 山本女兒

未婚夫妻

鈴木五十九 山本徒弟

姊夫

【武藏館】

武藤左衛門 鈴木姊夫

史上最強萬人線上即時戰略遊戲

破碎銀河系 TACTICAL COMMANDERS

www.tcommanders.com.tw

對不起 讓你上了癮

新遊戲時代 總編輯 鄒毛偉

《破碎銀河系》完美地結合了戰略與戰術兩方面的精華，讓你一戰再戰，戰了還想要戰，直到仆街還是欲罷不能，哦哦哦

巴哈姆特 站長 潘均偉

軟體世界 總編輯 李俊賢

網路玩家 總編輯 林烈燦

e-Play網路遊戲雜誌 總編輯 廖奇達

遊戲節目電玩快打 企畫 陳景淦

電腦玩家 筆者主編 蔣銘明

全省便利商店、網咖及賣場熱賣中！

組織你的軍隊、發動你的戰爭
全面升級你的遊戲樂趣！

新手自航包 含150點 49元

350點月費卡 首航限量特價300元

150點儲值卡







軟體世界



1996年 超時空英雄傳說

榮獲 CEM STAR(Game Star 第一屆)1996年最佳國產戰爭遊戲

1997年 超時空英雄傳說 2-復仇魔神

榮獲 CEM STAR(Game Star 第二屆) 1997年最佳國產戰略遊戲

賀 2002年

超時空英雄傳說 3-狂神降世

再度榮獲 遊戲之星 (Game Star)

最佳國內自製"角色戰略類"獎項

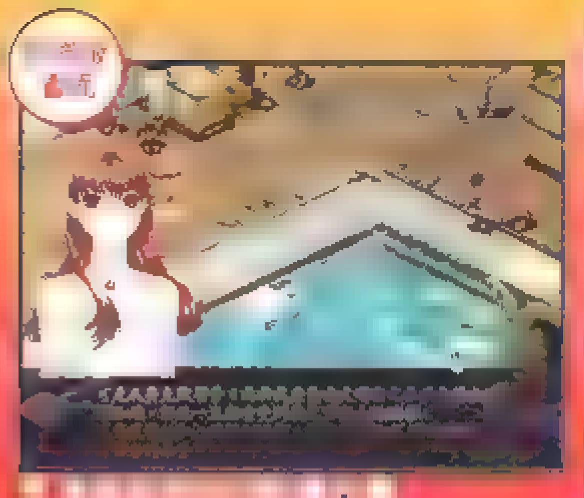
並入圍專家評審國內自製遊戲 最佳腳本

CEM STAR為 Game Star的前身，超時空英雄傳說得獎時為第一屆，超時空英雄傳說2-復仇魔神得獎時為第二屆，而本屆超時空英雄傳說3-狂神降世得獎時為第六屆（至此 ）。

另外為了感謝各方玩家熱烈支持，宇峻科技已於2002年1月在本公司網頁超3專區提供"超3威力加強版"免費下載。

- ◯ 新增五部旁支劇情、3首配樂、37種裝備道具以及多套成套裝備
- ◯ 由十餘名新角色，身負特殊招式、魔法與技能，交織而成嶄新的冒險旅程.....

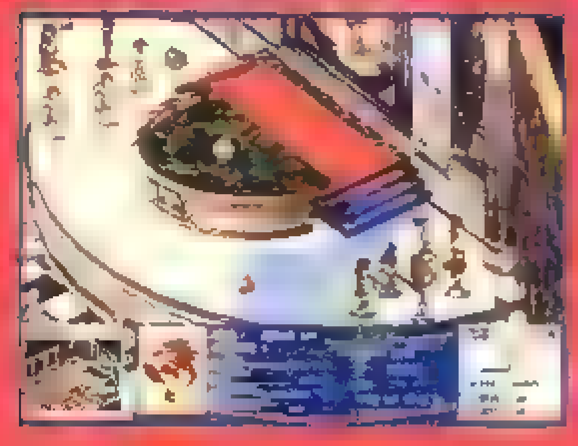
※在2002年1月份上市的大[illegible]2(宇峻設計研發)，同時也隨遊戲附贈"超3威力加強版"。





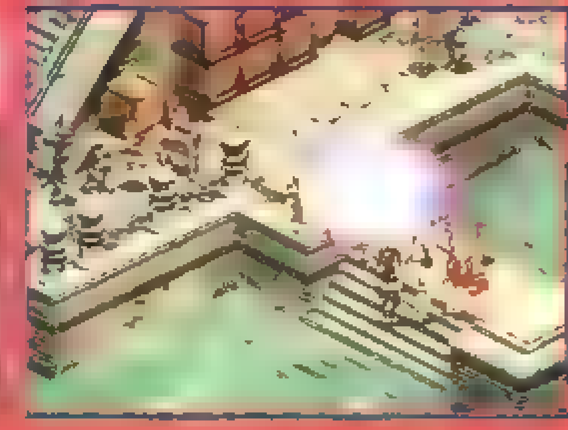














宇峻科技股份有限公司

UserJoy Technology Co.,Ltd



新絕代雙驕+超時空英雄傳說　人氣角色同台演出



歡樂發售中

超低價299元

● 陣容堅強

創紀錄16名遊戲角色，讓超時空英雄傳說的角色和新絕代雙驕的知名人物同台演出鬥智鬥力。

● 角色個性鮮明

除了如同一代一樣各自擁有不同的專屬劇情外，加上每個角色皆可學習多種不同的專屬技能。

● 回歸大富翁的遊戲樂趣

和一代不同的是這次[illegible]，讓玩家能更輕鬆的體驗大富翁遊戲的樂趣。

● [illegible]

[illegible]，利用寵物的專屬能力協助玩家克敵制勝。

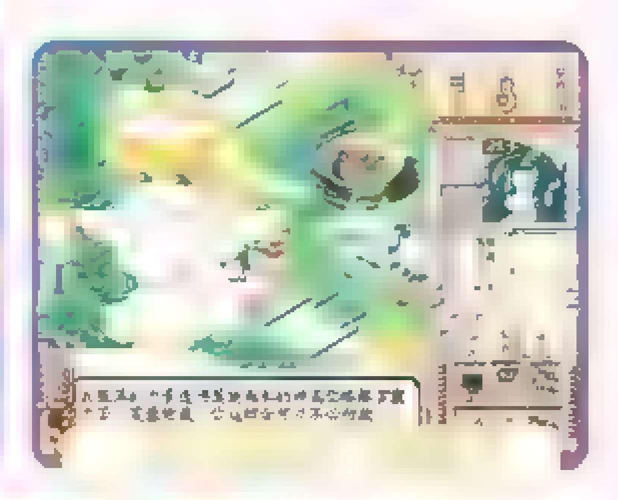
絕對超值遊戲大方送：

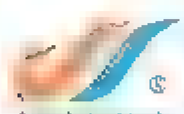
[illegible]











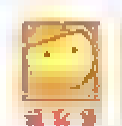
宇峻科技股份有限公司

UserJoy Technolgy Co.,Ltd.

服務電話　02 82269989 轉分機 103 105

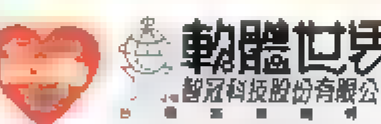
我們的網址　http://www.uj.com.tw

E-Mail：service@uj.com.tw









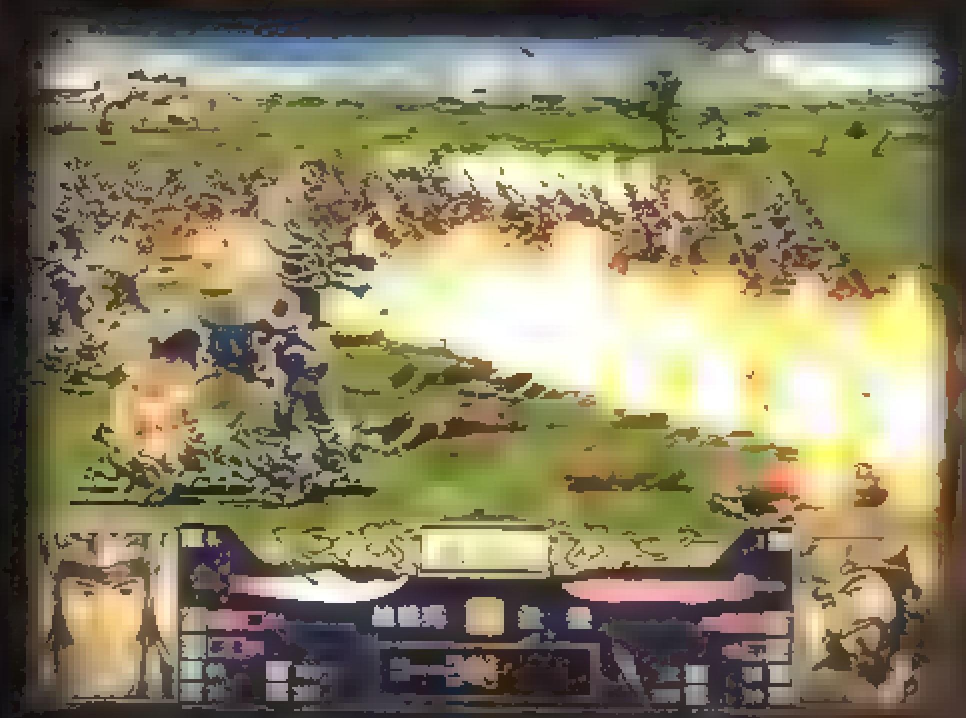

Hello Kitty
夢幻派對島
Fantasy Party Island
GAMEONE



俠傳
網路版
讓咱們線上見
偶速江小魚~~
灰灰灰灰灰灰
江小魚
廁所在哪裡？
明月心
嘻.. 嘻..
我在古龍等你喔
呼... 呼...
你不是我的對手..
www.gulongonline.com
決戰紫禁之巔



傲立中原武林，撼搖金宋江山
論生死，孰堪與共？問天下，誰能敵我？
段譽
王語嫣
/德珍



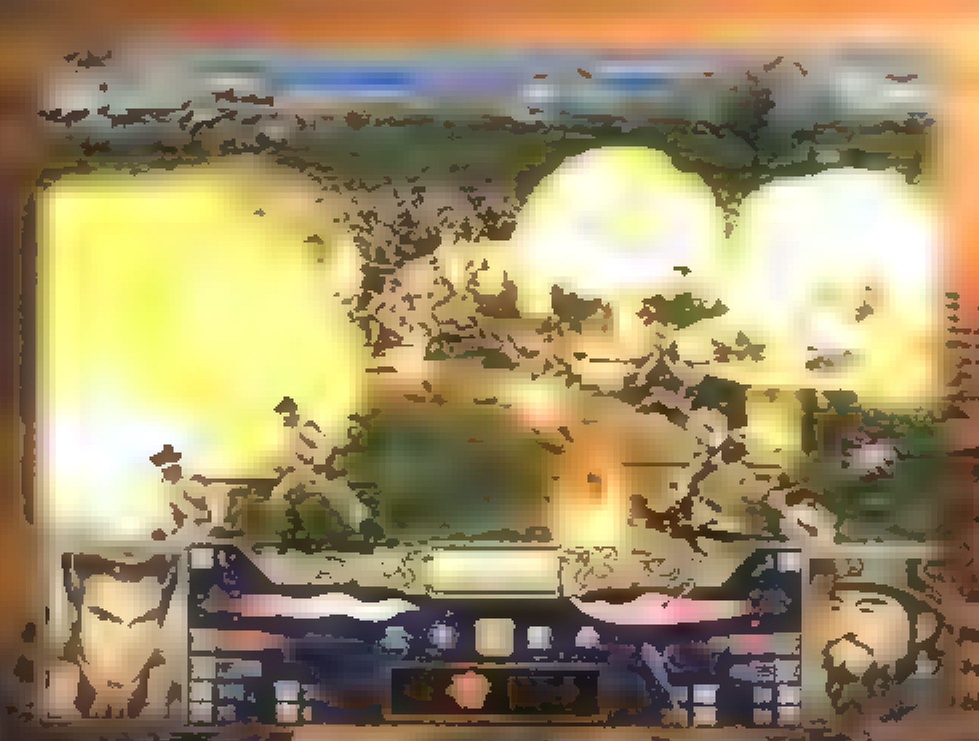
＊前所未見的古代戰場兵器



＊多樣兵種的協同作戰，考驗玩家的智慧



＊新增多項內政指令，大大增加遊戲深度



＊自由的鍛鍊及培養屬下的能力





同步推出！ NT$199





FOR WIN95/98/ME/NT/2000/XP

好評熱賣中！

740元



赤壁雙機一擇定！
軟體世界
ODIN
奧汀科技股份有限公司
Tel : 02-82263733 Fax : 02-82263722
http://www.odinsoft.com.tw

春滿『奇蹟』『獎』滿門

活動時間：2002/2/2~3/31

活動內容：只要玩家在最有錢的時候將錢拿去買花園就OK的啦~

參賽方法：只需將自己要參賽的花園存在第一個存檔位置，
然後將"奇蹟資料夾內user下的save.1"
寄至客服信箱並註明：參賽者的
『姓名、匿稱、電話、地址』就可以了^_^，
若參賽者資料不齊全者即視為自動棄權。
(service@tgl.com.tw；service2@tgl.com.tw)

參賽資格：限台灣，澎湖，金馬地區之玩家；
只要是想拿大獎的就發揮您的創意吧^^!!

領獎需知：由於前三名獎項為貴重物品；需親自來領，
請攜帶~印章、身份証影本和奇蹟花園原版遊戲至本公司領取。並拍照留念^^~
(這是一定要的啦>:D，若有造成您的不便之處，敬請見諒)

獎項及評分標準：分別由創意、耗資、美觀、整體感去評分。

好康活動 http://garden.tgl.com.tw





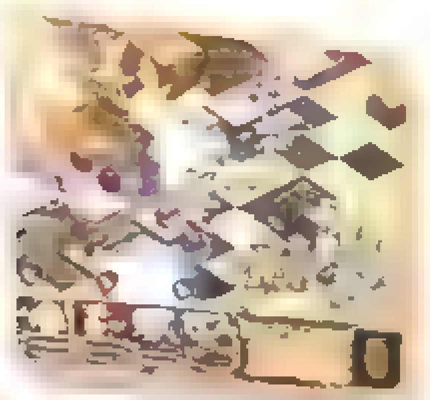


奇蹟花園
Miracle Garden



強烈節奏感的Q SLG





* 逗趣生動的故事對話

故事中人物個性鮮明有趣，
藉由對話每個人的個性及表情，
鮮明靈活的呈現在眼前，隨著故事的進行，
每個角色的性格也會有所改變。





* 即時緊湊的戰鬥系統

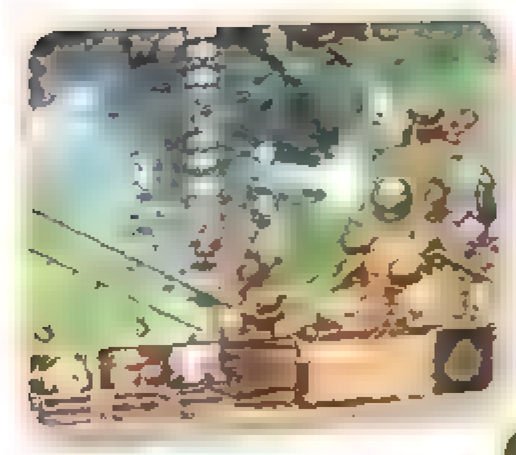
新式自製的QSLG系統，
融合了即時戰略和解謎的戰鬥系統，
所有人員調度與解謎都採即時進行模式，
讓戰鬥變的更加靈活有趣。





* 選擇不同的多重結局

隨著劇情的發展，
會有不同的結局出現，
每個不同的結局都有不同的故事延續
劇情發展不再一成不變，經由選擇，
主角們將會步入不同的未來。

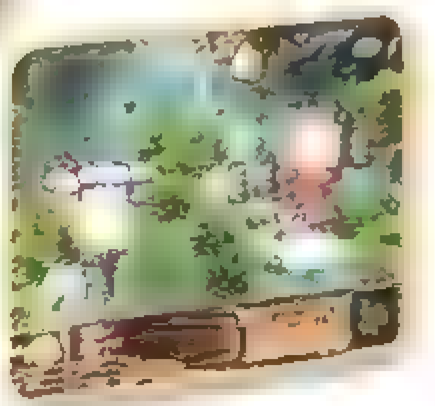






* 撼動人心的優美樂章

特別跨海邀請電玩音樂大師
冒險奇譚I、II作曲家
「　　　」老師作曲，
以及曾獲日本聲優大賞優秀賞
　　　小姐
為奇蹟花園演唱片頭及片尾曲。



遊・戲・原・聲・帶・同・步・上・市
請洽各大唱片行及漫畫精品店！

[主題曲] 演唱：
作曲：
作詞：貞方祥

[片尾曲] 演唱：
作曲：大久保
作詞：貞方祥

買就送 遊戲1+1

內附限定精美 奇蹟大富翁

好康活動http://garden.tgl.com.tw

製作/開發 TGL 台灣帝技爺如科技股份有限公司
http://www.tgl.com.tw



自製飆可愛撼動大作！
貴族少女安娜，
莫名其妙成為了香料莊園的導師，
偶然的機會中，
得知古老的香料術被封印的地點，
為了讓香料術不再是貴族的專有物品，
安娜和她的學生們，
踏上了一段段驚險的旅程。
NT 元
奇蹟花園
Miracle Garden
出版/發行 軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW



閃電風暴
Raycrisis
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
TGL
http://www.tgl.com.tw
For Windows95/98/Me
3月 NT399元

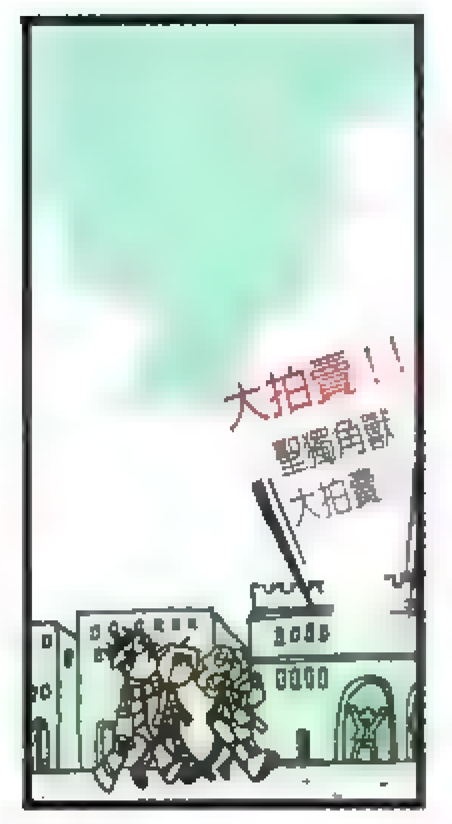


尋找沉睡於大地中的古代文明
一位探險家的誕生
探險精神的「醍醐味」！
探險的結果將改變歷史的腳步
「發現」「新世界」的感動！
「探檢」「未知世界」的樂趣
4月20日探險開始...
探検道
THE NEW FRONTIER
台灣華技藝知科技股份有限公司
http://www.tgl.com.tw
軟體世界 智冠科技股份有限公司


COPYRIGHT ©2001 ACTIVE
音樂・匠氣・理念・傳說・
個個性洋溢的地下樂團力爭上游，
成為主流樂團的曲折奮鬥過程與感人情愫，
數十萬字一氣呵成情與淚的結合，
闡述刻劃人與人之間的現實與友情
依你的不同選擇即會將你帶向另一
紅磨坊
SHE WAS BORN AND LIVED HER LIFE FOR ROCK'N'ROLL
中文版
4月登台
TGL
http://www.tgl.com.tw/
http://www.soft-world.com



精采遊戲狀況完全報導









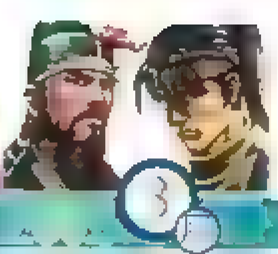




三國群俠傳 p130
小李飛刀 p132
救世軍 p134
戰場 p136
三國封神 p138
金庸群俠傳 決戰光明頂 .p140
魔獸世界 p142
魔域幻境之武林大會二 p144
神諭時刻 p146
禁衛軍 p148
永恆之星 p150
英雄列傳 p152
人生 p153
e電園 p154
狗ㄎㄣˇㄋㄧˊ娃娃 .p155
戰略星球 p156
上海飛龍 p157
漢朝與羅馬 p158
LOVE TODAY p159
商業帝國 p160
少林麻將 p161
魚美人 p162

三國群俠傳



預定推出日

研究製造所　東方算算　＊販賣流通所　智冠科技　＊遊戲類型　角色扮演　＊科技需求　PII　266、64MB



即將邁入遊戲完成階段的「三國群俠傳」，經過幾回連續的報導，相信國民們都已經有大致上的了解了　本次在　尼的窮追猛打之下，終於把讀者們最想知道的武將任務的部份，又挖出不少資訊，尤其是大家最有興趣的趙雲，這次可是有完整的任務解說喔！此外在玩家即將面臨的三國冒險中，將要如何面對與使用新一代的戰鬥系統？三國大將們又有什麼獨家招式與看家本領呢？想知道，那就繼續看下去吧！

天啊！我們的英雄都怎麼了…………

在桃源鄉的老仙　陣亂搞之下，一國君主不知所蹤，連握有失蹤君主線索的　國名將們也被各自的麻煩纏住，導致酗酒的酗酒、消沉的消沉，玩家這位「不幸步入　國時代的未來美少年」，不得不暢遊神州大地一一將他們尋回！以下我們就先去看看馬超、黃忠、孟獲及甘寧這幾個人，在時空亂序後的去向吧！

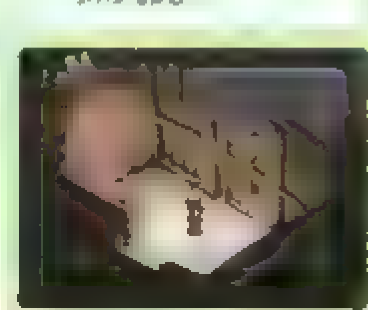
馬超

馬超家逢巨變，一夕之間家破人亡，英雄成為落拓於酒肆之間的小酒鬼，主角必須設法令他振作起來！



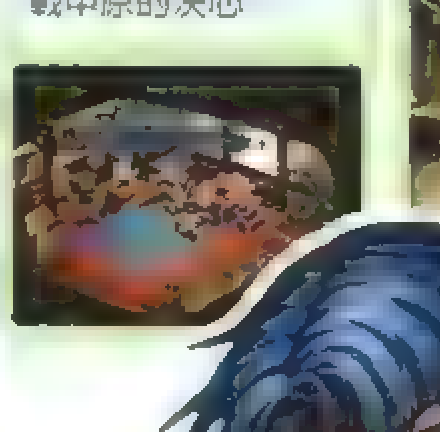
甘寧

被官府設計逮捕的甘寧，到底是一代英雄或已成為無惡不作的山林盜匪？為了幫吳國救回甘寧，前往大牢一探究竟



黃忠

主角與老酒鬼黃忠舉杯拼酒，在酒酣耳熟之際，如何才能觸發黃忠再戰中原的決心？



孟獲



歷史傳奇中七擒七縱的孟獲再現於三國群俠傳之中，在南蠻地區，主角必須面對孟獲與祝融夫人的約戰，並設法阻止南蠻進軍中原的惡行。



趙雲任務劇情大被露

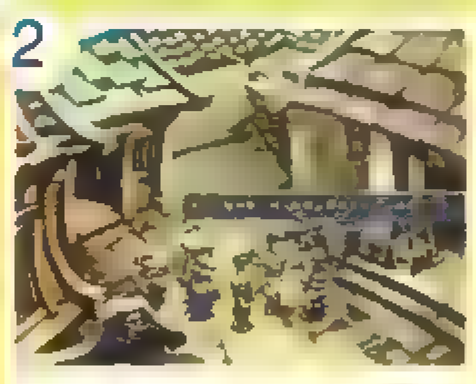
接下來，我們就來看看大家最關心的超人氣武將趙雲，在時空亂序的影響下，會發生什麼事吧！

1

在某個特定的時間到達北平城，會發現北平城大門深鎖，董卓軍在城外叫囂。解決了董卓軍的前鋒部隊，主角被北平守將迎入城中。



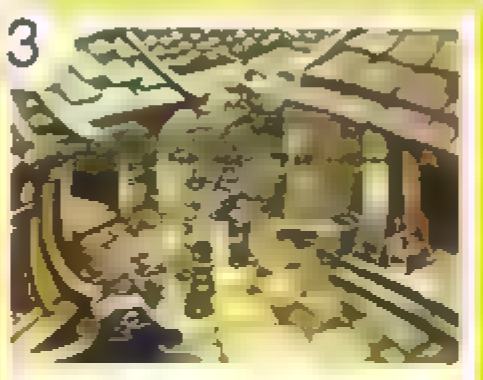
2



由北平居民處得知事情的始末後，四入敵陣卻無功而返的趙雲回來了。



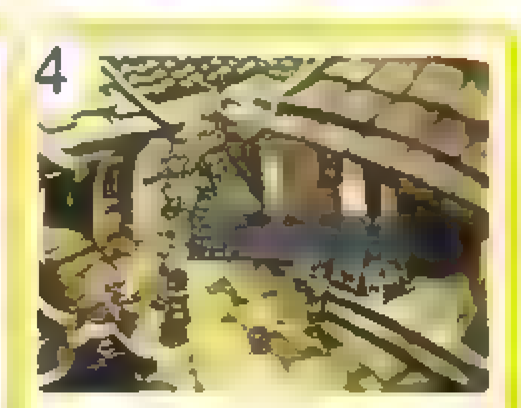
3



遊戲中提供多種解決事件的方式，為了幫助趙雲救出公孫將軍，在這裡主角決定採取變裝潛入，智取敵敵



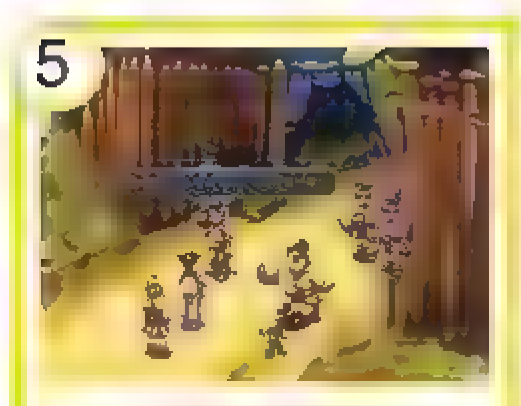
4



主角深思變裝欺敵所需要的物品



5



主角與趙雲變裝後，二人就此直奔敵城，蒙混入營。

6



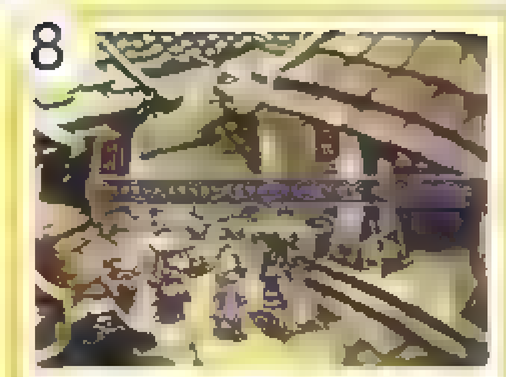
董卓軍大將袁紹心中起疑，但趙雲已踏身而上，誓要取袁紹項上人頭。

7



經過一番苦戰終於誅殺袁紹，順利救出公孫瓚將軍。

8

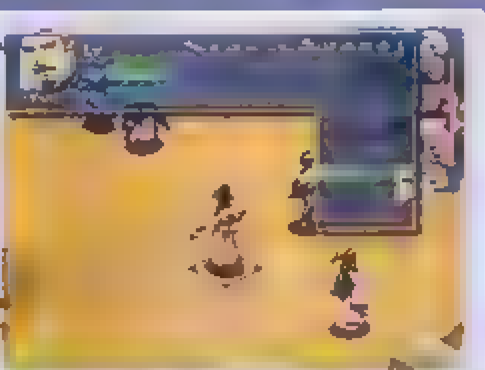


重回北平的公孫將軍，要趙雲以天下為己任，赴蜀國成都，主角就此為蜀國尋回一名大將。

戰鬥實況全面直擊！

1





在這一次恢復三國秩序的冒險旅程中，玩家必須要能掌握武將的攻擊與技能特性，在時序回合制中充分變化戰術運用。所謂的時序回合制就是將傳統的回合制中，加上行動速度要素來決定敵我們的攻擊順序與次數，由畫面右上方可看見最近幾次的人物行動次序，藍色框為我方人員、紅色框則為敵方人員。目前顯示輪到劉備行動了

2





遊戲中將依武將使用的武器與技能不同，而有不同的攻擊範圍與效果，依照畫面中劉備所使用的武器為劍，其攻擊範圍只有一格，所以必須先移動至典韋旁邊，才能進行攻擊。而雙股劍之主劉備果然沒有讓玩家失望，連一般攻擊都是金光閃閃、殺氣騰騰，連魏國猛將典韋都被打的左搖右晃、頭暈眼花！

3

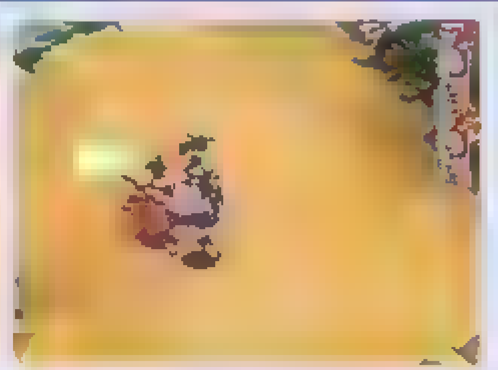




相較於擅於戰陣上衝殺戰鬥的武將，諸葛亮等軍師型角色真正的實力在於施展各項法術謀略！即將發動之風雲變，紅色範圍內的曹操、典韋同陷於法術攻擊之中！據不願透露姓名人士指出主角有機會學到更勝於天變六訣的終極法術『驚天撼地三大秘式』，究竟情況如何，就請玩家親自試試看囉！

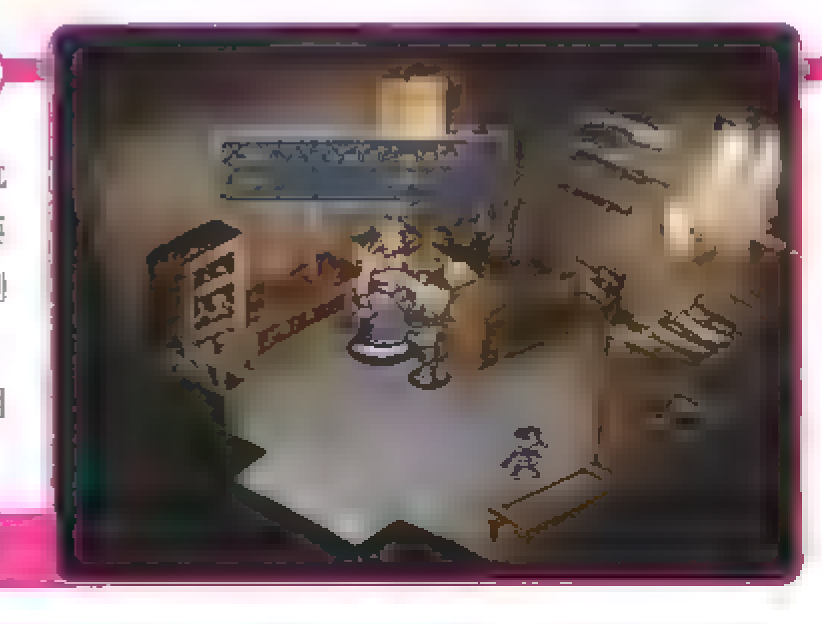
4





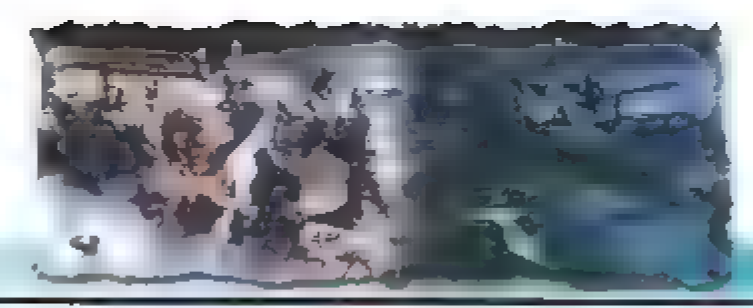
戰鬥中必須考量隊友彼此之間的速度與次序搭配，速度差不多的隊友將形成一個連續攻擊順序，注意畫面右上方，由行動次序欄位中可以看到典韋將接著曹操進行攻擊，只要把握連續的行動機會，即能以弱勝強，在還沒輪到敵人攻擊之前搶先擊殺他，讓敵人根本沒有還手的機會！

獨家披露—打造神兵利器之路



聽說在「三國群俠傳」的世界中，各地都隱藏著各式各樣的特殊礦石，玩家只要找出任三種，就可以找名匠蒲良鑄煉各式各樣的絕世神兵。由於三國英雄所善用的武器不同，玩家可以依需要為加入的三國夥伴們，打造槍、刀、劍、鎚等各種武器。以同樣的礦石打造不同種類的武器，威力效能也各不相同，而這些打造出來的武器將有什麼樣驚人的威能、是否可以超越關羽的青龍偃月刀或曹操的倚天劍呢？到時就請你自己試試看囉！

小李飛刀





＊研究製造所　昱泉國際　＊遊戲類型　角色扮演　＊販賣流通所　昱泉國際　＊科技需求　PII [illegible]、[illegible]MB



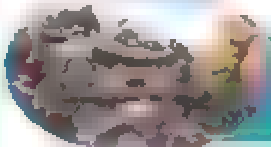
哈哈哈！小蕾飛刀又出現了！雖然小蕾我想要渡過千山萬水、離家而去、行俠仗義、除暴安良、安內攘外……，可是剛剛才騎著我的「白馬要出城門的時候，就又被抓了回來，唉唉……沒關係！雖然是這樣，也不能消化我維持正義的決心，哈哈哈！

賢者尼爾斯：

唉……沙雷納，妳為何這麼快就把公主帶回來了呢？難道不可以慢一點嗎？

沙雷納：

沒辦法啊！國王下令要馬上把公主帶回來啊！又不是我的主意！還有‧‧‧‧公主，是「消滅」，不是「消化」！



劇情主軸分為兩部

劇情主軸與原作相符，可分成兩部份，前半部是描述李尋歡因思念昔日舊情人而自關外返回中原，卻為了一個黃色小包袱而引來連串的致命殺機，甚至捲入一樁陰謀疑雲之中，被誣陷為江湖上聞之色變的梅花盜，最後李尋歡排除萬難洗脫自身嫌疑的過程；後半部則圍繞在近年來快速竄起的金錢幫之上，幫主上官金虹武功江湖排名第二，表面上裝作覬覦李尋歡家傳寶物和傳說中的武功秘笈，暗中卻佈下各種疑局，想藉此迫使李尋歡出面並將其除去，以穩固他在江湖上的地位。李尋歡心裡雖然清楚，但此事已牽扯上自己心愛的女人，為了保護她，李尋歡不得不與上官金虹週旋到底‧‧‧。



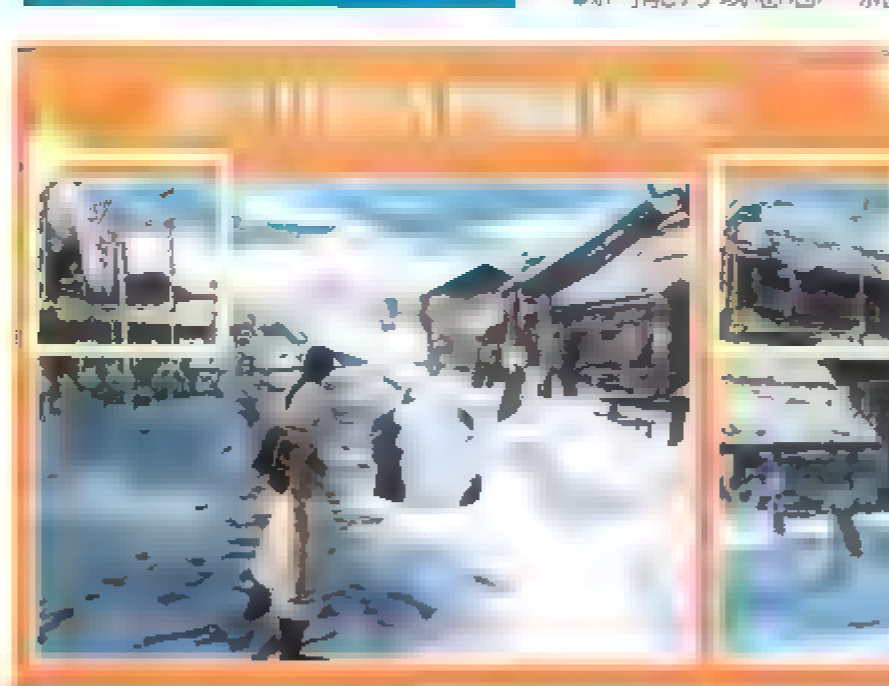


▶李尋歡排除萬難洗脫梅花盜嫌疑

採用半即時制戰鬥系統

在戰鬥系統上，製作小組設計出全新的半即時戰鬥系統，希望能將遊戲調整為更符合小說中的戰鬥步調，並試圖營造敵我雙方對峙時所產生的壓迫感。進入戰鬥之後，角色可以自由移動至有利位置，利用地形以取得戰場主控權。而操控方式則與遊戲平時的操作方式一致，以滑鼠和鍵盤搭配控制移動位置與旋轉視角，使其親和度更為貼近大眾玩者所喜愛的CS（Counter-Strike"致命武力"）。而玩家此時除了選擇百無虛發的小李飛刀攻擊敵人身上各個部位之外，還可使用《點穴》、《奪刃》、《輕功》、《威嚇》等幾項戰鬥技巧，而戰鬥目的也不再只是一味的「殺！殺！殺！」，只要能夠使對方喪失戰鬥能力或意志，就算是戰鬥勝利了。









為愛走天涯

本遊戲主題以愛出發，以愛為總結。多愁善感的李尋歡是一位背負情感、義理等重重枷鎖的落魄浪人，究竟經歷了什麼樣的過程，才能夠得到愛的滋潤，掙脫一切束縛進而獲得解脫呢？愛同時也是一把雙刃劍，愛如何使人妒忌、使人盲目？而眾人為了追求一份屬於自己的愛，爭奪得你死我活，到最後又各自得到了什麼樣的結果？為了十年來念念不忘的愛人而重返舊地，在前方迎接李尋歡的，卻是排山倒海般襲捲而來的陰謀與危機，他要如何以無比的智慧、敏銳的洞察力、以及過人的絕世武學，度過一次又一次的致命難關？這一連串的問號，各位玩家都將在《小李飛刀》中得到答案。



小鎮NPC介紹



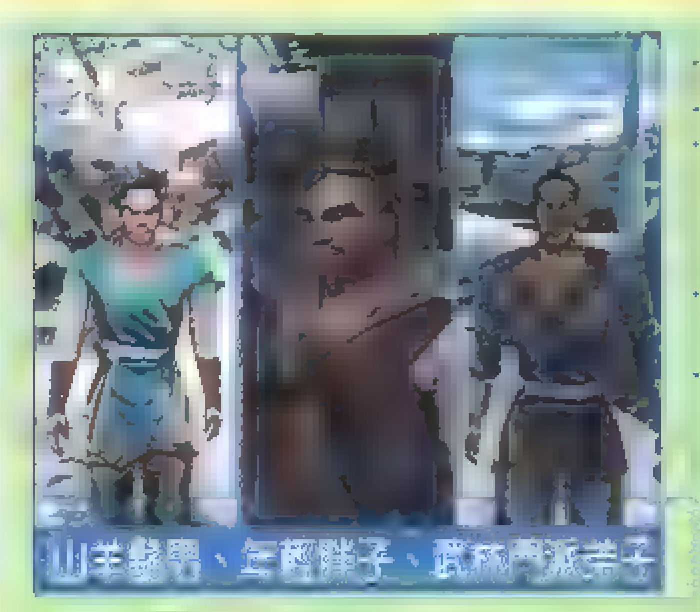
此人常在附近做些小本生意，因此常可見到他來來去去的兜售些南北雜貨。但聽附近的人提到，黃雲生在私底下似乎還做些不為人知的買賣，至於是什麼就無人知曉了。



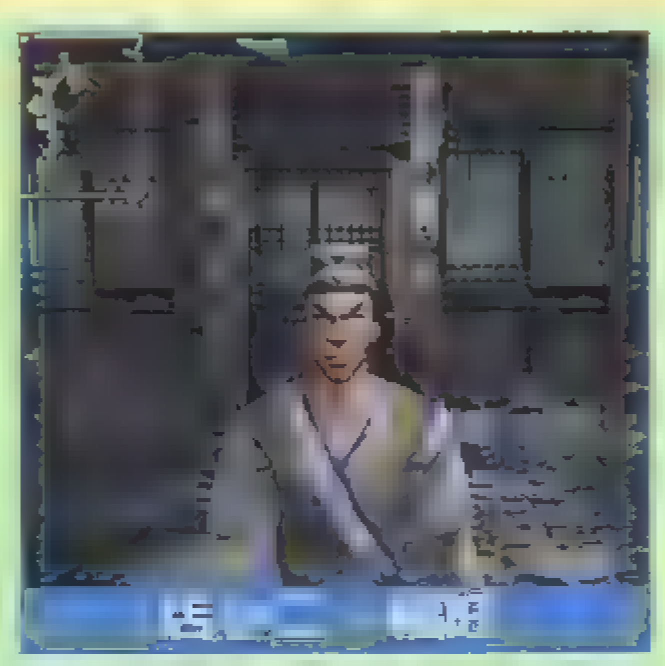
這幾年來每天在此接些零工糊活維生，雖非本鎮之人，但從小腕力奇大，倒也不覺得如何辛苦。因常往返於此處附近，因此深知鎮上居民的生活習性，只要給點好處，應能得到不少有用的消息。



附近的富家大閨女。最喜高貴的珠寶首飾，且易喜新厭舊，因此時常上街炫耀，逢人便秀。就連如此冷冽的天氣也不例外！



這三人是金獅鏢局的趟子手，在此顧著鏢車，其他人有些在客棧，有些則在飯舖裡。金獅鏢局的招牌在總鏢頭「金獅」查猛執掌以來，已屹立於江湖二十多年，極少吃過虧，因此沒多大本事的話，最好別動這些鏢車的腦筋。



客棧小二[illegible]



為金獅鏢局之人，只見他在飯舖門口無所事事的閒晃，還對著路過的明珠直流口水．．

救世軍Gothic



預定推出日



＊研究製造所：Egmont　＊遊戲類型：角色扮演　＊販賣流通所：英特衛多媒體　＊科技需求：PII 400、128MB



還記得之前玩的RPG的遊戲中，怪物只會呆呆在原地等你去幹掉他、賺經驗值嗎？這種情形將要改變了，就像小監這次要介紹的《救世軍Gothic》就很不一樣哦！這些怪物有自己獨特的AI，他們會獵殺比自己弱小的怪物作為食物，或被比自己強的怪物所殺，怎樣，很聰明吧，還不止這樣：如果你不小心殺了獨眼巨人飼養的狼犬，那就要小心它的主人會來找你出氣哦，因為有些怪物是有強大的忠誠甚至主人的

聽到這樣的遊戲一定會讓你有興趣的吧！就像小監我就是一個血淋淋的例子，上次和蕾蕾公主玩《YES封神榜》後踹了蕾蕾一腳，沙雷納就派人來K我一樣．．．



自由度超高的3D RPG

在邊境，對抗半獸人侵略的戰事已趨白熱化，為了應付戰爭，國王的軍隊需要更多的武器，而這代表著一鐵礦產量必須大幅增加。於是全國的重刑犯都被強迫集中到礦區，他們必須用活著的每一天努力挖礦，讓軍隊的武器來源不虞匱乏。沒有假日、壓榨過度的工作量讓許多罪犯持續逃亡，不厭其煩的國王於是召集了全國法力最強的12位魔法師，準備在礦場外圍設置魔法力場，要讓罪犯們「只能進不能出」，再用食物來控制他們，交換所需的礦產。

魔法光球四射、閃電撕裂天空，力場逐漸成形。但，慘劇發生了，這力場的強度和涵蓋範圍遠遠超過了原定計畫，不但礦區周邊的一些村鎮都被力場籠罩包圍，甚至連12位魔法師自己也被困在力場內。同時，罪犯們開始暴動，他們殺光了所有意外被捲入力場內的村鎮守衛和試圖反抗的居民，在此力場內稱王。國王怒不可言，但，他還是屈服了，因為他需要礦產。於是他和這群罪犯們達成協議，雖然力場內有足夠的食物來源，不過國王仍然每月定時提供食物、酒、生活必需品、有時還包括女人，來說服這些罪犯繼續開挖礦產作為交換。

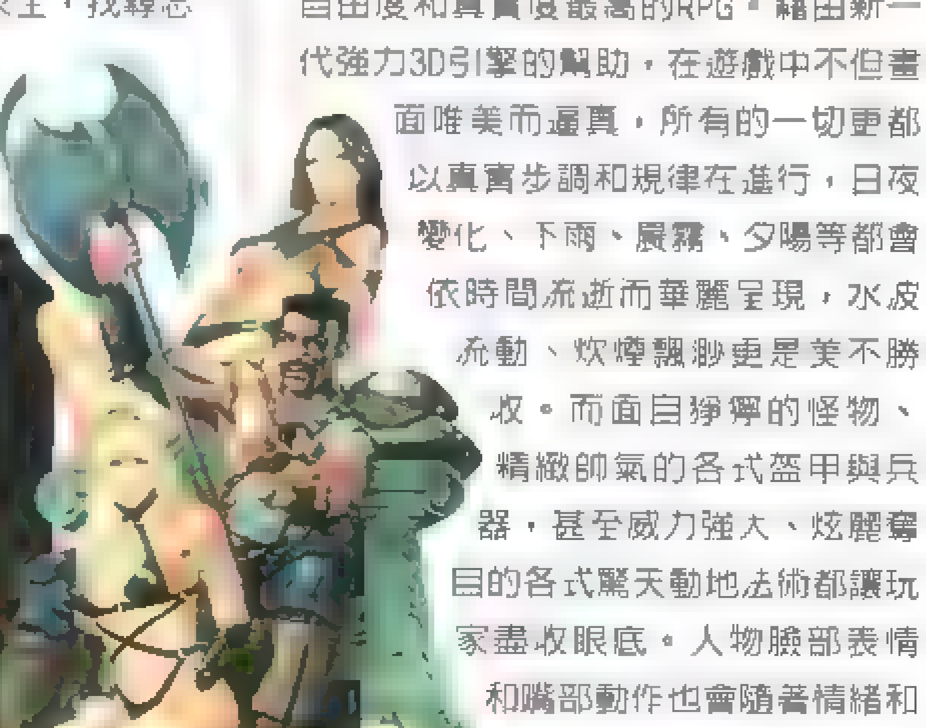


這情況持續了幾年，直到今天，一位特別罪犯要被丟進力場，這人就是你！衛兵粗魯的把你推下山谷進入力場，劇痛讓你昏迷過去。而當你掙扎著醒來時，一群面目可憎的人站在面前，接著，其中一個滿嘴酒氣的彪形大漢冷笑著對你說「歡迎來到監獄」

歡迎來到監獄

這是一個由罪犯所統治，無法無天的境外之地，而你，身負著秘密任務和眾人的期望，必須隻身潛入力場中，在這沒有王法的異域掙扎求生，找尋志同道合的夥伴，最後幫助12位魔法師，研究出解開力場的方法，讓這「監獄」重返國王統治，回復舊日和平！

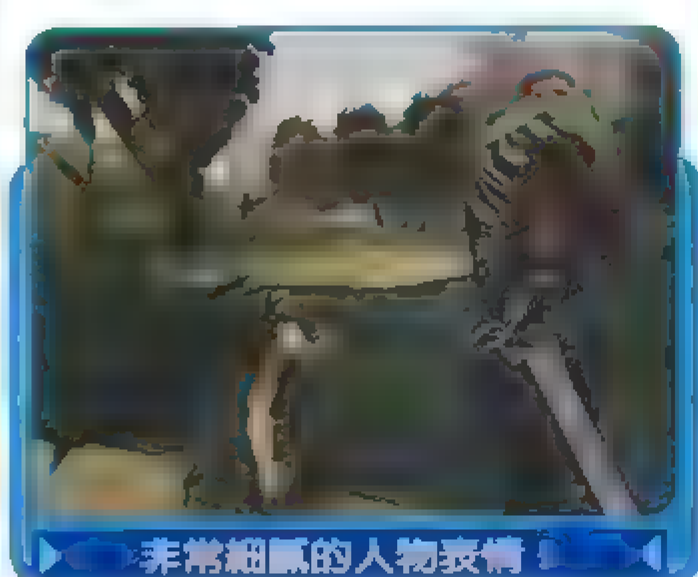
《救世軍Gothic》不但具有史詩般的動人劇情，更可說是遊戲界有史以來自由度和真實度最高的RPG。藉由新一代強力3D引擎的幫助，在遊戲中不但畫面唯美而逼真，所有的一切更都以真實步調和規律在進行，日夜變化、下雨、晨霧、夕陽等都會依時間流逝而華麗呈現，水波流動、炊煙飄渺更是美不勝收。而面目猙獰的怪物、精緻帥氣的各式盔甲與兵器，甚至威力強大、炫麗奪目的各式驚天動地法術都讓玩家盡收眼底。人物臉部表情和嘴部動作也會隨著情緒和說話語氣而變。



讓你意想不到的人工智慧

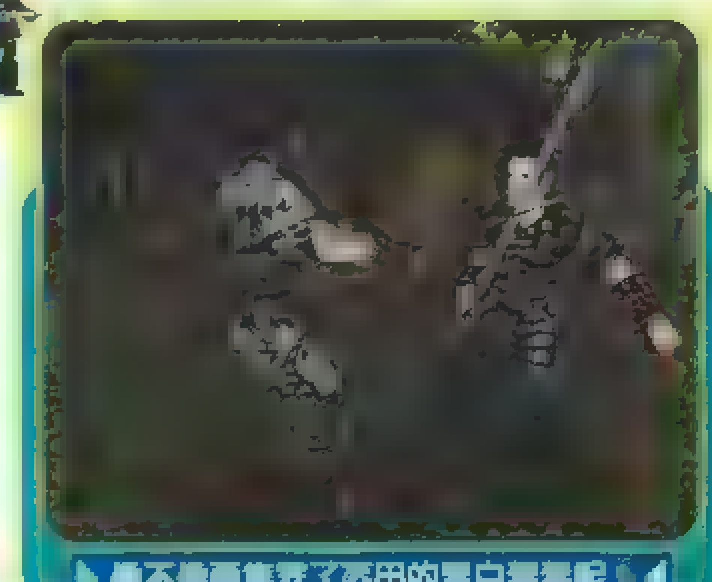
遊戲最大的特點就是AI，中間超過500位NPC角色，每個人都有自己的固定作息、個性、派系和好惡。這些NPC有自己的工作，每天會在固定時間走到自己的工作崗位，下了工則會到酒館和朋友吃飯、談天、有時還會喝醉，有人喜歡抽煙、有人會到河邊散步、有人會到野外打獵、有人則喜歡到市場看雜耍表演、看美女跳舞。不只這樣，這些NPC有自己的記憶力，玩家對NPC說過的話、作過的事都會被牢牢記住，舉例來說，今天你揍了某個NPC，他不但會恨你，還會讓他的朋友都知道這件事，而如果這NPC走到其它村落，也會開始到處數落你的不是，甚至四處集結同伴來對付你。反過來說，今天你幫助了某人，他也會一輩子記住你的恩德，然後廣為流傳，他的朋友也會自動變成你的朋友，在你以後落難時伸出援手。





非常細膩的人物表情

也因此，在遊戲中的NPC，沒有所謂的好人或壞人，而只有朋友或敵人，你要幫誰、要殺誰、要投靠誰，完全不會讓你無法破關，只是結局不同罷了，或者應該這樣說，《救世軍Gothic》可以讓你重玩好幾次！



像不像兩隻穿了盔甲的黑白猩猩呢？

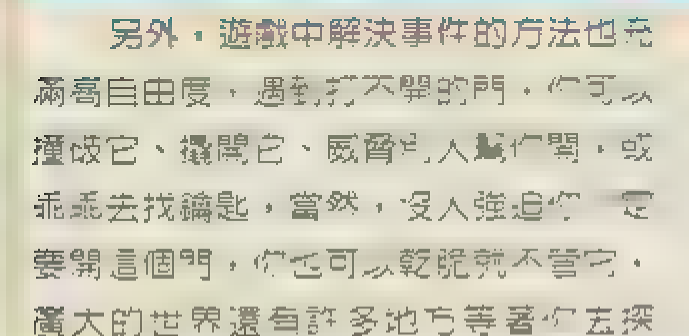
如果你在遊戲中的NPC面前拔出劍來，有些人會立刻反應然後出言警告你，而就算你不拔劍，如果你走得太靠近他們身後，或是他們放在身旁的貨物，一樣會被它敵視。有些在NPC打倒你以後，並不會殺掉你，只是搶走你身上值錢的貨物，再說幾句風涼話，因為他們根本就懶得處理屍體，而會放著你醒過來自己逃開。還有些NPC會教你一些特殊技能，代價除了金錢外，有時你還必須幫他解決掉某些好人。而究竟是技能重要還是你的人際關係重要，就要靠玩家自行判斷了。



RPG最重要的角色成長部份

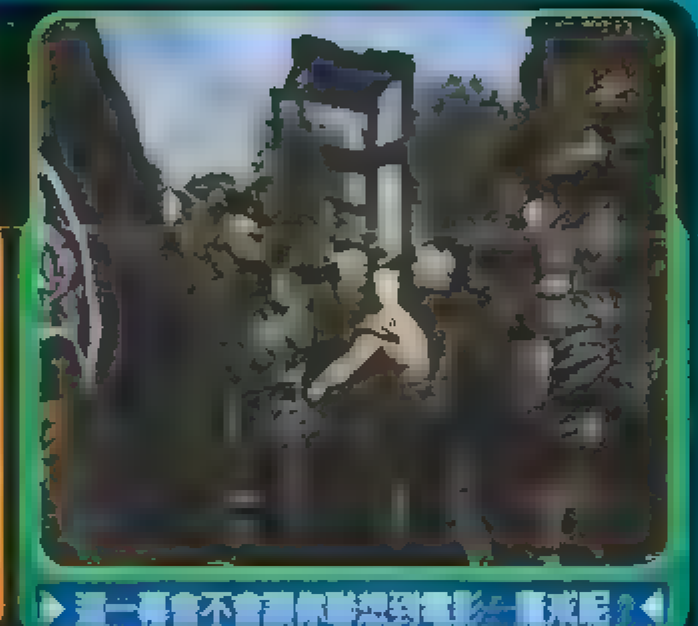


當時的人都流行光頭嗎









這一幕會不會讓你聯想到電影……呢？

另外，遊戲中解決事件的方法也充滿高自由度，遇到打不開的門，你可以撞破它、撬開它、威脅別人幫你開，或乖乖去找鑰匙，當然，沒人強迫你一定要開這個門，你也可以乾脆就不管它，廣大的世界還有許多地方等著你去探險。在遊戲中，有數座巨大而各具特色的地下城，有上數人之王、有不少古墓巢穴，還有詭異而恐怖的巨龍之宝堡壘，在這3D立體的場景中，完美呈現出立體而巨大的另一個世界，讓玩家滿足自己四處探險和殺戮的慾望。

綜合諸多特色，《救世軍Gothic》試圖呈現出一個前所未見的龐大世界及精彩劇情，讓玩家自己決定在這遊戲中要扮演的角色。高自由度和變化性絕對能滿足所有RPG玩家的要求和喜好，享受這個各方面都接近完美的RPG鉅作！

戰 場



預定推出日

＊研究製造所：韓國JIEMENTECH　＊販賣流通所：遊戲橘子　＊遊戲類型：網路角色扮演　＊科技需求：PII 400、128Mb RAM



滿新奇的換衣染色系統，貴為安德烈斯王國風雲人物的我，怎可在這邊輸人呢？趕緊來設計一套超炫的衣服來搭配，呵呵～我要街上所有的眼光都投向我噢？怎大家看到我都紛紛逃開了？和我這衣服叫做「國王的新衣」有關係嗎？

故事的源起

在古老的洪荒時代，兩位至高無上的神祇—阿瑞森和愛爾禮思共同生活在HELBREATH(黑布列斯)大陸，他們不僅收服了世界上十二位的主要神祇，也與人類們和平的生活著。

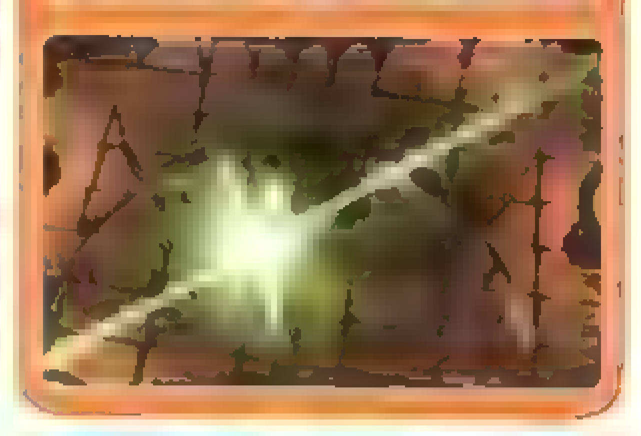
神授紀元2192年，兩位大神之間因為爭執，使得「黑布列斯」大陸上的人民生活在恐懼和恐慌之中，因為眾神們與人類之間的關係日漸惡化，使得人們不再重視神的存在，「神」，只是一些傳說罷了……

之後人類離開了神，任由人性自然的發展，但不幸的是，這造成了人們的自相殘殺，也分化了兩位偉大的神。於是，位於人類與神明之間的「新手村」便成了神臨地，追隨阿瑞森和愛爾禮思的人們，分別成立了阿瑞登與愛芬兩個國家，世世代代的仇恨與敵視也就由此而生。

但一切並不光是兩國國民之間的紛爭那麼單純的事，被囚禁在「黑布列斯」大陸東方的破壞之神阿巴丹正緩緩地累積祂的能量，只要人類的紛爭不停，祂就多了一份邪惡的力量而壯大。而祂也率領了祂的地獄大軍前來騷擾人們，許多英雄前往討伐後卻只留下英勇的傳說事蹟……







機能型系統的介面

遊戲一開始，玩家得先創造角色才能進入遊戲，一個帳號可有四個角色供讓玩家創造，共有三種職業可供選擇，分別為戰士、魔法師及魔戰士。各角色的屬性點數已經由系統直接設定，但玩家也可自行分配屬性點數，創造屬於自己的角色。戰士的設定一般都以攻擊及敏捷高為主，魔法師則以智力和魔力為主，魔戰士則混合上述兩種職業的特徵。細部上的設定還可選擇性別、膚色、髮型及內衣顏色，讓玩家盡情發揮想像創造自己喜愛的模樣。



[illegible]



▲人物創造時的設定



◀人物狀態欄

正式成長前的修練地—新手村

進入遊戲後，一開始玩家並不屬於任何一個國家的人民，而是出生在新手村。剛出生的玩家，遊戲也會給予一張地圖、匕首及三瓶藥水，不至於一出外就被小怪物欺負，而郊外不斷生出的怪物，像是史萊姆和毒蠍子等，是一開始練功的好對象。在境內各個交易處有功能不同的建築物可以讓玩家買武器、防具及道具等，甚至倉庫也可租借給玩家寄物。在這裡，玩家可以盡情的練功，每升一級，就會獲得價值不等的金幣當作獎金，所以一開始可以不必擔心金錢不夠，無法買裝備或是武器防身。不過終究是新手村，到了第18級時，就必須決定要成為哪一國的子民了，這時不管你選擇了阿瑞登或是愛芬，都會被傳送到該國家去，正式脫離了新手的身分，也開始了真正的冒險旅程。





▲基本操作的介紹



▲開始時身上會有張新手村的地圖

遊戲工坊
戰場

戰鬥注意事項



遊戲是採用即時戰鬥的方式，人物動作的轉換十分平穩，不論是施法或是撿拾物品等，還需要經過運算吸收，有時都會有延遲，總之是最佳的進行方式。如果想戰鬥或是與人PK，也必須開啟和平／攻擊模式來做區別，若是在和平模式下，也只會看到自己的角色不斷向敵人鞠躬。如果不幸在戰鬥中死亡的話，不只會喪失些許的經驗值，身上的裝備也會有可能掉出，這時系統會提醒你如何結束遊戲，並且在你登出後回傳到復活聖地，再傳送到自己的國家

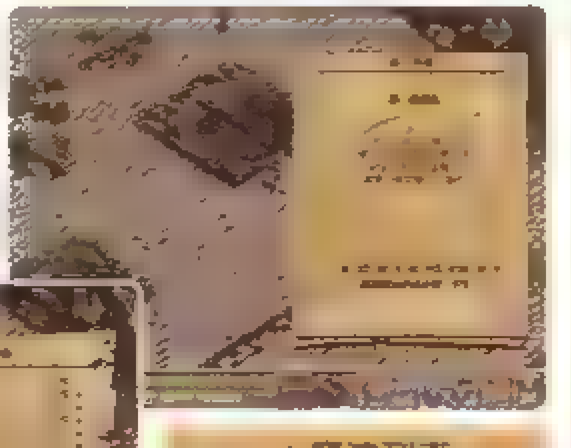
技能值的調配

遊戲中想與NPC角色交談時，只要點選其角色，不需要靠太近才能說話，這點不但節省了玩家的時間，也不會有一大堆人擠在NPC的身邊動彈不得的情形發生。NPC賣的物品除了裝備武器，還有一種技能手冊，像是魔法、戰鬥及生產技能，都必須買手冊來學習(若沒有買手冊學習，將耗費更多的時間來提昇技能)。玩家的總技能值是700點，所有的技能值總和不能超過這個數值。當玩家想要學習其他技能時，但是技能值卻不夠的時候，可以將某種技能值下降，而經常使用或使用技能手冊後就會提升技能值，這點設定是目前線上遊戲中少見的模式，可說非常自由彈性。



▼與守衛的對話



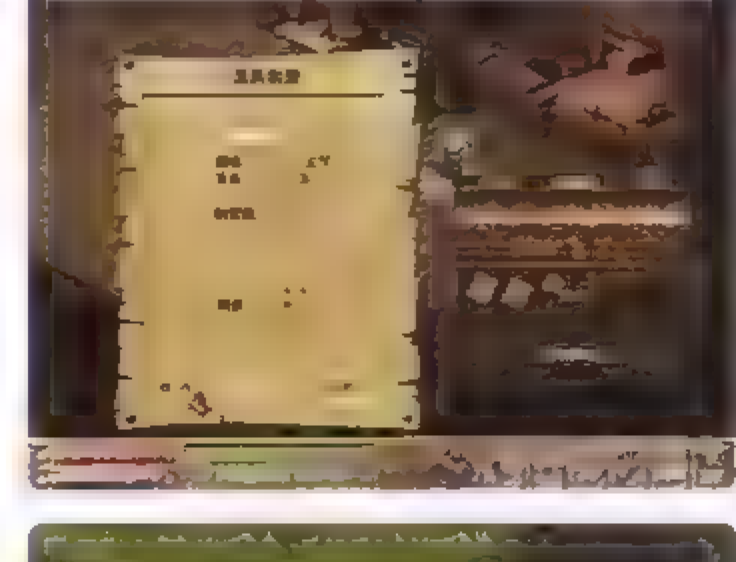


▲魔法列表

五彩繽紛的染色系統

美術的表現上，畫面與色彩呈現灰暗、抑鬱的風格，可感覺到這款遊戲想要表達的是人與人之間的矛盾和國家間的仇恨和怨。遊戲中的天候也會有所變化，包括了早晨、傍晚及夜晚的時間轉換，下雨的氣候也讓遊戲的變化更增富。有趣一點的是，遊戲中的人物可以在NPC商店中購買衣物和服裝的染料，再自由染色來改變衣服的顏色，讓角色的個性與特質能更加清楚的呈現出來







玩家間的互動

在遊戲中想與其他玩家交談的話，有下面四種對話方式

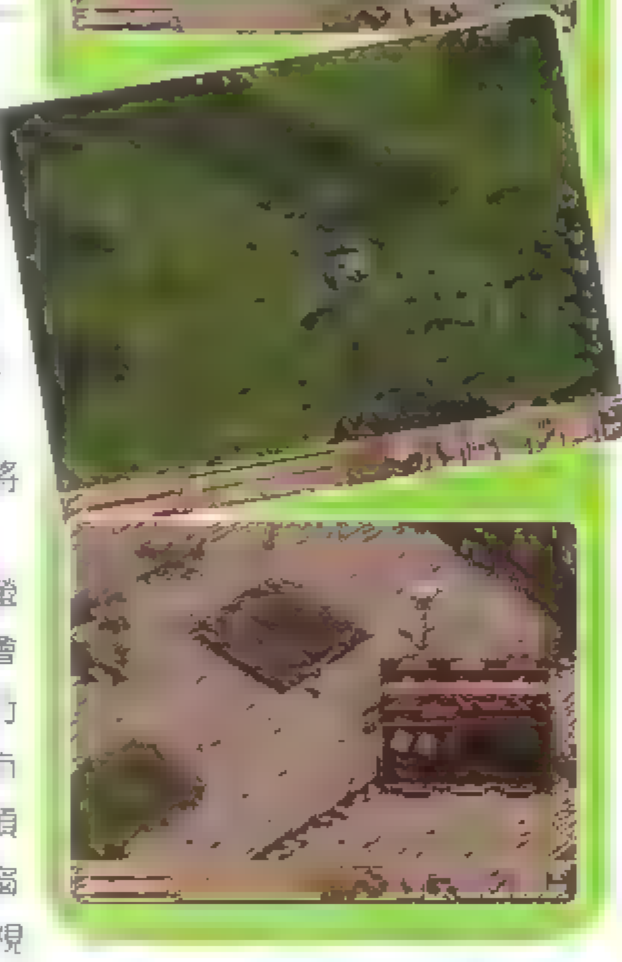
在輸入列中輸入自己想說的話後按下ENTER鍵

輸入/to，空一格後加上人物ID再空一格鍵入想說的話，解除再輸入/to tooff指令即可

全體喊話：輸入！，要等級15以上並且會消耗SP5

輸入@，就可將訊息傳達給同公會的人

說話內容會出現在螢幕的左上角，字型也不會太大，不會干擾玩家進行遊戲。而玩家間的交易方式也非常簡單，玩家必須把東西放到一個交易視窗中(兩個玩家都看得到的視窗)，雙方一次只能交易一樣道具，將要交易的道具放入交易視窗內，雙方同意後按下確定即可，既安全又簡單。



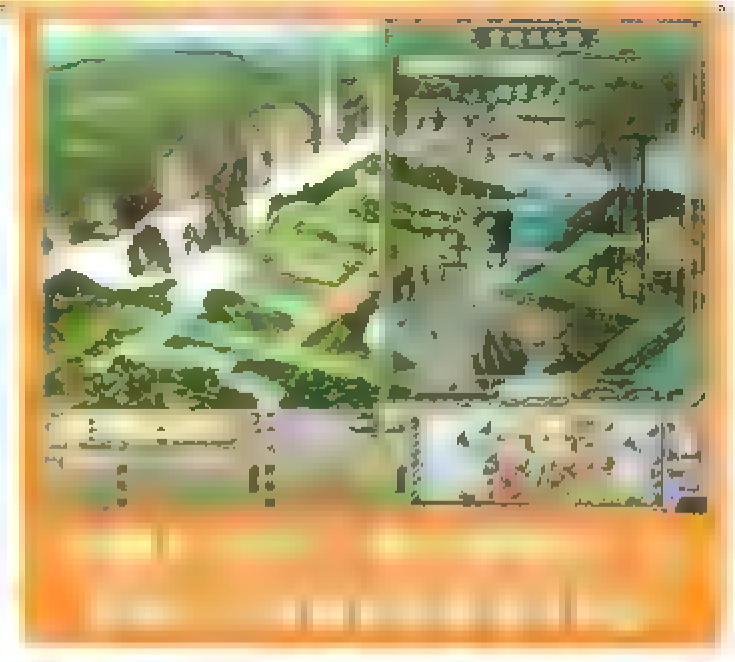
三國封神 Saga of Cathay

預定推出日 4 月

＊研究製造所：樂陞科技　＊販賣流通所：樂陞科技　＊遊戲類型：牌卡角色扮演　＊科技需求：Pentium-II 300、32M



《魔獸爭霸3》延期到2002年第2季……@_@，《第七封印》也要延到2002年5月或7月……@_@，遊戲延期真是令人討厭，當初信誓旦旦要在2001年9月推出的《三國封神》，在延到同年12月之後，又延到了2002年4月^^||，以目前已經在進行最後測試的狀況來看，應該是不會再放玩家鴿子了，讓我們來看看多了這段研發時間的《三國封神》，有開發出什麼新系統



牌卡遊戲（card game）其實並非現今遊戲主流，甚至還有玩家不知道什麼是牌卡遊戲，目前最為國內玩家熟識的兩款遊戲為日本KONAMI的「遊戲王」及美國wizards公司的「魔法風雲會」（MAGIC），而在電玩遊戲的表現上，因為比較無法模擬出實體牌卡對戰的感覺，所以未能完全滿足牌卡遊戲迷的需求，《三國封神》的推出，一來是吸引牌卡遊戲迷進入電玩市場，二來也是製造新的電玩遊戲潮流，讓牌卡遊戲能成為玩家的選擇，在《三國封神》中，除了有完整故事背景及遊戲性外，牌卡的運用是遊戲中最大賣點，玩家收集牌卡並運用其手中牌卡特性進行遊戲，不管在漫遊模式或是對戰狀態，均是玩家操控牌卡運用戰術的鬥智過程，當然囉，每張牌卡都具備各自功能及特色，目前《三國封神》的牌卡分為漫遊模式牌卡及戰鬥模式牌卡，在漫遊模式中，不管是單機版或網路版都由電腦配給五張牌，包括有飛行卡、行動卡及探索卡，可以使用它們來在地圖上移動，另外也有靠玩家在任務或交易中收集到法術卡與道具卡，來幫助自己或妨礙他人，戰鬥模式則是有三國及封神人物卡，也有內含歷史典故的道具卡與法術卡，玩家可以使用這些牌卡來進行戰鬥，例如關羽角色卡若是拿到青龍偃月刀道具牌卡的威力一定較其他平常角色卡威力更加強大，在豐富的遊戲性中加入三國及封神歷史背景的元素，玩家在遊戲進行的過程若是熟悉三國及封神人物歷史更有助於戰力的發揮，這些豐富的遊戲性都將是《三國封神》引人入勝之處。





單機版網路版1+1=1



玩家資料中可以清楚顯示玩家目前所有的資訊

《三國封神》是一款能滿足玩家多樣口味的新型態遊戲，不但有單機版本豐富的故事性，也有強大的連線功能網路版本可供玩家連線PK，遊戲中不但滿足玩家對AI特殊任務及故事背景的探索，亦可提供玩家即時對戰的快感，而網路連線版著重在漫遊模式中玩家間的互動及牌卡對決的即時性，讓玩家在鬥智鬥勇的過程中享受牌卡遊戲的樂趣，因此在遊戲設計上，玩家互動成為網路版本一大賣點，玩家們可藉由水球及親友頻道互通有無，來探聽敵人軍情及獲取致勝秘訣，此外，也有包括工會組織及靈能村等領地佔據和格鬥會館功能，讓我們來看看這些網路版本才有的特色



對話系統

網路版跟單機版最大的不同就是加入了與其他玩家們互動的對話系統，除了可和一般的玩家對話外，也可以只和自己的好友單獨對話，不受別人干擾，也能與站在地圖同位置上的人聊聊，非常方便，尤其是單獨和自己的好友聊天時，不用擔心有人洗版，也能隨時除去對話，保持畫面的乾淨，可讓玩家不受別人的干擾。

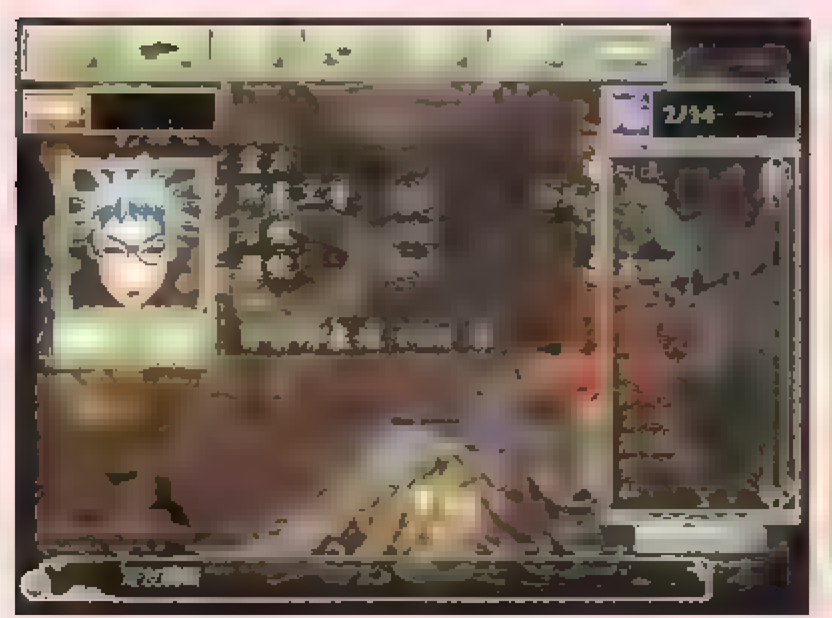


玩家可以使用遊戲系統輕鬆跟其他人聊天



工會功能

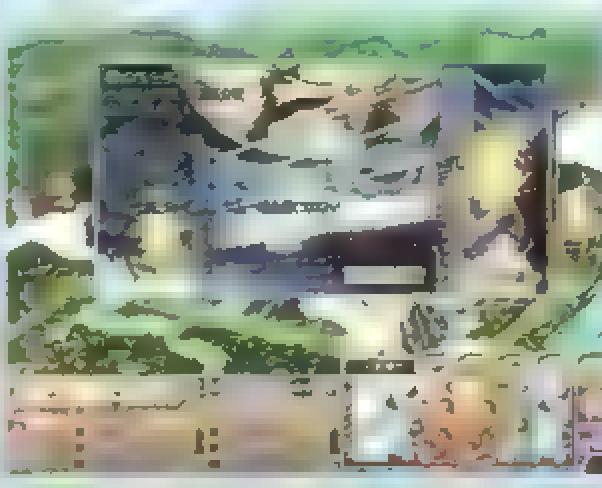
另外網路版多了單機版所沒有的工會功能，一開始所有玩家都沒有所屬工會，大家可以和自己的好友組成工會，可以有共同的目標，也能共同抵禦那些強者，而且工會會長還能參加靈能柱大賽，爭奪靈能柱的擁有權，擁有工會專用的領地，而工會成員資料也會呈現在玩家親友資料區，只要是玩家的朋友或工會會員都能在這顯示資料，玩家若能取得他們的ID，把他們加入親友表就可以了，而玩家們也能利用這功能來和朋友交換牌卡，當然玩家也能利用親友表來看到你的好友或會員是否上線，這樣可以輕鬆知道是否有朋友也同時在線上。



右邊視窗中可以清楚顯示玩家有幾位好友在線上

靈能柱部分

關於靈能柱部分，這是一個讓玩家爭鬥領地及磨練戰技的地方，只要是擁有兩位會員以上的工會會長，都能到透過接任務，來這參加靈能柱大賽，搶奪靈能柱裡的獎金和牌卡，而且並沒限制一個工會只能有一個靈能柱，玩家可以同時參加好幾個靈能柱大賽來搶奪靈能柱，當會長搶下靈能柱時，靈能柱會張開一些只屬於這個工會的擁有格，這擁有格會以紫色方格顯示，張開範圍以十字型為主，約張開3到20格，且只有和會長同工會的會員可以使用這範圍內的所有資源，別的玩家都無法使用，所以想佔地為王的玩家就得看自己所屬工會是否爭氣了。



靈能柱為玩家必爭之地



問候語功能

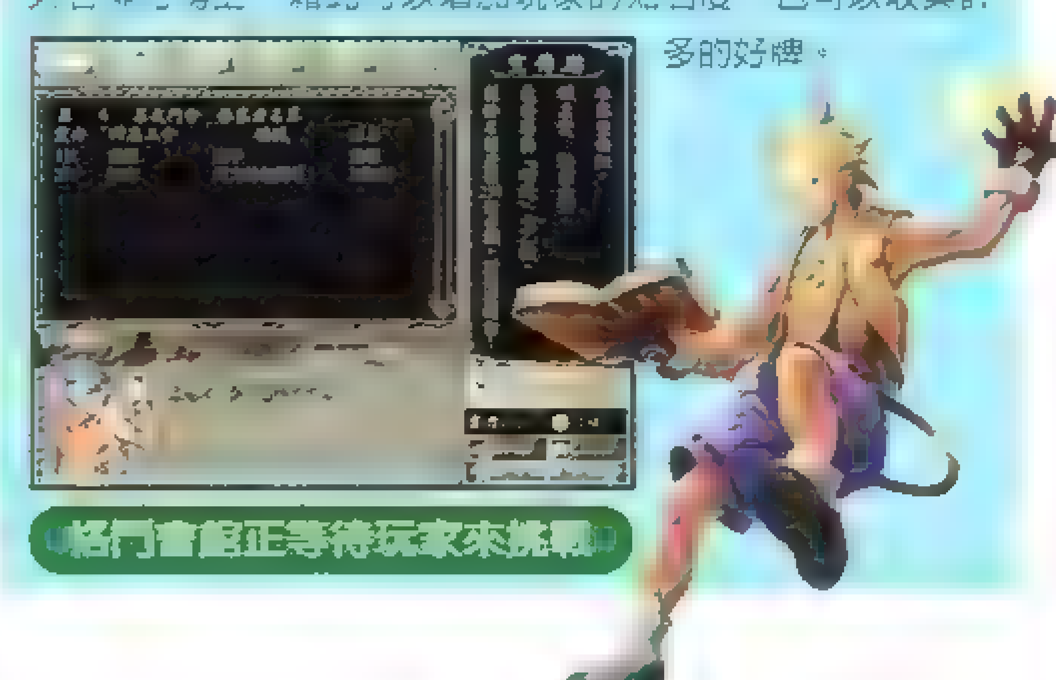
在玩家詳細資料裡，玩家能在這一項功能裡編輯問候語或簡單的話，在利用快速鍵來直接呈現之前以儲存的對話，不用再反覆打每次都要自己key in的問候語，對常常聊天的玩家來說非常方便



問候語總共有12個欄位(F1～F12)可以設定

格鬥會館的部分

當玩家在遊戲中，接到GM發出的格鬥會館的報名訊息時，玩家便可以在一定的時間內到格鬥會館去報名參賽，並可以爭奪獎品，或拿到稀有的牌，及豐富的獎金，而且還能列名排行榜上，藉此可以增加玩家的知名度，也可以收集許多的好牌。

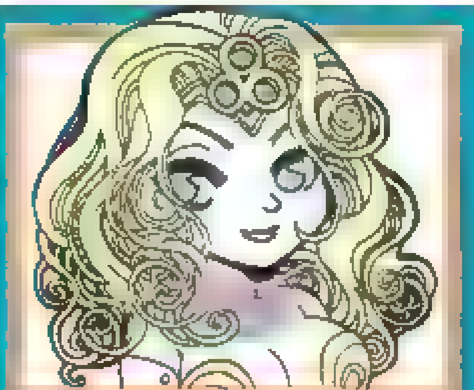


格鬥會館正等待玩家來挑戰

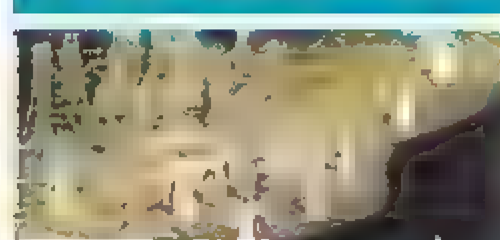
金庸群俠傳 決戰光明頂

預定推出日

＊研究製造所：中華網龍　＊販賣發售所：智冠科技　＊遊戲……　＊科技需求：P-166 MMX、64MB RAM、連線裝置



呵呵呵，……金庸可以下毒了！這真是天大的好消息啊！等下趕快去告訴公主，我們一起去找人玩玩看這個新增的功能！可惜阿雷斯在天堂，不在金庸裡，不然找他試毒就很方便了！對了！命令藍斯洛去好了，公主應該會很高興才對，就這麼決定好了，





最新的武功設定

輕功和內力的改變

玩過新資料片的玩家會發現，進入戰鬥畫面時會發現武功按鍵選項有部分更動，如「閃」、「防」這兩個選項都改為自動，也就是說系統會依照玩家的武功來判定敵人攻擊時的閃躲和防禦能力，如果玩家的閃躲縱躍和基本身法很高的話，敵人的攻擊命中率就會降低，而且損血機率也會變小，除此之外，「輕功」方面也多了一項可以跳躍飛過敵人的能力，如果輕功身法高的玩家，還可以連續跳躍，並且再攻擊敵人，時間光棒回復速度也變得更緊湊，「內功」也多了數種新功能，如：內力逼毒、內力衝穴、傳內力、內力攻擊、吸取內力、化去內力等，玩家在使用內功的各種功能時，由於不同的武功都有不同的效用，因此玩家修練不同的內功心法也會影響，例如有些武功本身沒有吸取內力或化去內力的功用，就不能使用這項功能。



在大地圖上……



特殊暗器的使用

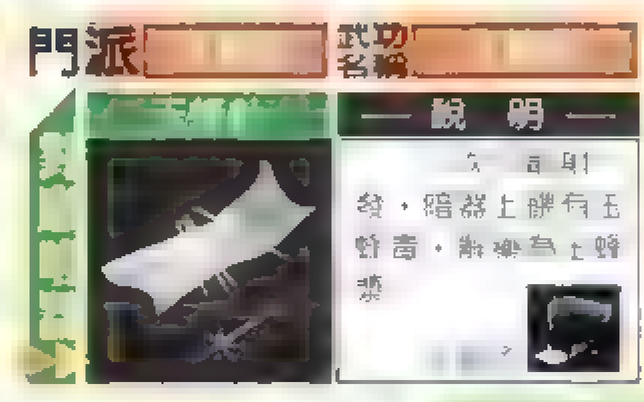
除了輕功與內功的功能增強外，戰鬥時還有許多新功能，如特殊暗器的使用，恆山派專有醫術的出現。特殊暗器包括有靈鷲宮的生死符，古墓派的玉蜂針、冰魄銀針等，醫術方面恆山派有醫治中毒、昏迷狀態的能力，並且在戰鬥時可以醫治隊友，毒術方面星宿派可以製作各種毒藥，而一般玩家只要具備基本毒術也可以向星宿派弟子購買毒藥後，使用毒藥合成術將毒藥塗抹在武器暗器上，有些也可以加在食物裡

特殊暗器

門派　武功名稱

說明

……自修配……陽掌，一次只能射一發，暗器上帶有劇毒，需天山六陽掌方可解毒



門派　武功名稱

說明

……次……射一發，暗器上帶有玉蜂毒，解藥為玉蜂漿



門派　武功名稱

說明

一次只能射一發，暗器上帶有赤練毒，只要有赤練毒解藥才能解毒，解藥需靠任務獲得

須要透過解任務學習，並且搭配特殊武功使用

中毒

隨著「毒藥合成術」的開放，玩家可以將毒藥與武器食物合成在一起，中毒後的玩家還有可能中其他的毒，中毒的狀態會一直累積，但是如果已中毒者又中了另一種更高等的毒，則更高等毒將會取代原本的毒，例如中普通毒的玩家，如果不小心又中了情花毒，就會變成中情花毒。

餵毒

使用「毒藥合成術」可與毒藥與武器食物一起合成，玩家需要基本毒術才可以使用此一功能，有些武器原本就帶含毒性，這一類武器就不能再進行含毒的功能，而學過基本毒術與基本醫術一定等級的玩家，就具備了辨識武器食物是否下毒的能力。

種藥

新開放的農夫技能，一般而言，只要具備農夫等級30級即可在農田種各種藥材，這些藥材是製作成各種解藥補品的原料，須要合成加工後才可以服用，玩家想要種植藥材，可以向藥材商人購買，藥材商人位於貪狼城附近的山壁旁，除了種藥之外，還有另外一些藥材本身是無法種植的，但是會在耕種時隨機挖到







物品名稱	種子	重量	物品名稱	種子	重量
[illegible]	黃連種子	1	[illegible]	千年何首烏種子	2
[illegible]	垂盆草種子	1	[illegible]	附子種子	[illegible]
[illegible]	紫花地丁種子	1	[illegible]	柏子仁種子	[illegible]
[illegible]	肉桂種子	1	[illegible]	白芍種子	2
[illegible]	黃精種子	1	[illegible]	仙鶴草種子	[illegible]
[illegible]	牛黃種子	1	[illegible]	劉寄奴草種子	[illegible]
[illegible]	五加皮種子	[illegible]	[illegible]	金銀花種子	[illegible]
[illegible]	茯苓種子	[illegible]	[illegible]	麝香種子	[illegible]
[illegible]	人蔘種子	[illegible]	[illegible]	獨活種子	[illegible]
[illegible]	白朮種子	1	[illegible]	冬蟲夏草種子	[illegible]
[illegible]	甘草種子	1	[illegible]	敗醬草種子	[illegible]
[illegible]	延胡索種子	2	[illegible]	月見草種子	[illegible]

：以上所有物品均可由種植得到，保存期限無限制，並可賣給玩家及NPC

製藥

製藥的能力目前已開放給恆山派的玩家，玩家可以向工具商購買「製藥合成缽」將藥材合成成藥物，恆山派弟子現在也可以轉練農夫技能，並且自己生產各式藥材的原料，再製作成各式解藥補品，然後在拍賣上販賣。

合成出來之藥物名稱	效用	原料	所需數量	原料	所需數量	原料
茯苓定神丸	神 +80	肉桂	1	黃精	2	牛黃
茯苓澄心丸	神 +150	肉桂	2	黃精	2	牛黃
露草丸	精 +100	黃耆	1	當歸	2	川芎
麝沉香丸	精 +200	黃耆	2	當歸	2	川芎
止傷膏	氣 +300	桂枝	2	黃連	2	牛黃
氣傷膏	氣 +500	桂枝	3	黃連	2	牛黃
殤天膏	氣 +650	桂枝	3	黃連	4	垂盆草
定脈丸	毒 10	黃耆	1	桂枝	2	黃連
定氣丸	毒 -15	黃耆	2	桂枝	2	黃連
定督丸	毒 20	黃耆	3	桂枝	2	黃連
醉雲丹	醉 -20	紅棗	2	桂枝	1	肉桂
醉慾丹	醉 -30	紅棗	2	桂枝	2	肉桂


※ 以上藥品所需的農夫等級均為 30 級

魔獸世界



預定推出日：未定

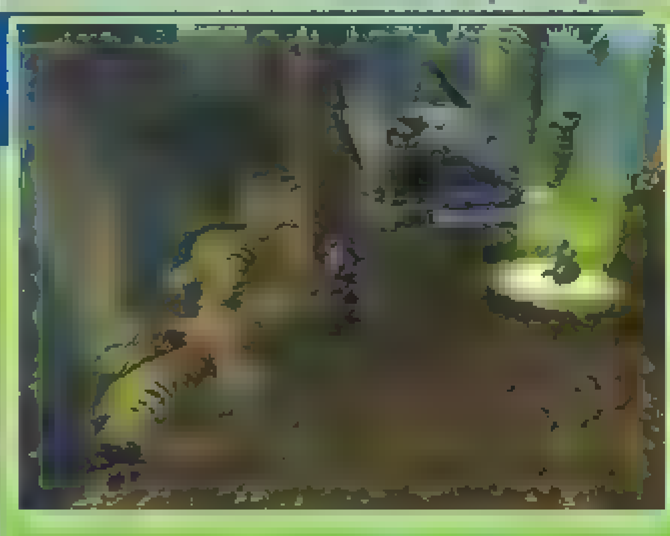
＊研究製造所：Blizzard　＊遊戲類型：網路角色扮演　＊販賣流通所：未定　＊科技需求：未定



等等等……不知道誰規定的，好遊戲就是得等，這款受眾人矚目的遊戲距推出看來又有段時間等了，先來玩玩《魔獸爭霸 II》過過乾癮也好　等待不是問題，只是……這段時間得快點加強外文能力，不然到時候被異國人欺負也只能"啞巴吃黃蓮了"

魔獸系列中首套線上RPG

蘊含豐富傳奇及冒險故事的《world of warcraft》(下稱《魔獸世界》，暫譯)是Blizzard魔獸爭霸系列中首套多人線上角色扮演遊戲。它將讓玩家首度從一個全新且具有深度的觀點來體驗Azeroth大陸，在遊戲裡扮演前仆後繼的英雄們，探索熟悉的戰場，發現新大地，並執行史詩般的任務。你會在遊戲中遇到其他玩家，並和他們進行交易或一起冒險，當然你也能和敵人在遊戲中進行步調緊張的戰鬥。設計師所創造的動態任務系統，將提供玩家豐富的任務，不致於無事可做而對遊戲興趣缺缺。在《魔獸世界》裡，數千名玩家將有機會一起在一個巨大的遊戲世界裡冒險，並組織夥伴關係(friendship)，砍殺怪物和進行可能耗費數天甚至數星期的史詩性任務。



遊戲畫風有濃厚的迪士尼風格





讓玩家扮演三支種族

▲夜晚來臨，月亮高掛

《魔獸世界》呈現給玩家的是步調緊湊的風格，遊戲的進行不會拖泥帶水，並且強調與多位敵人對抗的戰鬥和戰術　由於目前《魔獸爭霸三》和《魔獸世界》正同時開發中，許多人懷疑遊戲在某些部分是否有重疊之處？對此Blizzard表示「《魔獸世界》遊戲的地點會設定在玩家所熟悉或新的魔獸爭霸系列遊戲的大地上，但Azeroth大地將是一個不同於玩家所知悉的世界」，目前已知的三支種族分別是人類、半獸人(Orcs)及牛頭人(Tauren)每一支種族都有男性和女性角色，造型奇幻而細緻　角色的外型可以修改，從膚色、音調、髮型到臉部表情等都可更換、遊戲中的角色會隨著您所做的新選擇而改變，當選擇新的臉骨結構時，畫面將放大，讓您有較好的視線以觀看其臉部如何成型。



◀遊戲裡時間的光影變化

極富直覺化的操作介面

在遊戲操作介面方面，在螢幕右上有一張小型地圖，可讓玩家輕易地找到方向。在左上方是藍色的魔法棒(manabar)和紅色的攻擊點棒(hit point bar)。如果玩家的滑鼠按在其中一根棒子上，就會顯示出目前的狀態



值。沿著螢幕底部是選項鍵(tabs)，它讓玩家可以進入其它選單。目前的選項鍵包括選單(Menu)、社交(Social)、能力(Abilities)和法術(Spells)等。另外，在螢幕正中，位於角色下方的是交談介面，所有的對話都會在這邊顯現出來。而在右下有一個貨幣指示器來顯示您擁有的金錢。

在戰鬥方面，當玩家把滑鼠移到對手身上時，游標會變成紅色，代表目前是處於戰鬥狀態。戰鬥的過程完全會顯示在螢幕上，當玩家遇到攻擊時，畫面會出現一個小標籤顯示您承受了多少傷害。而當您攻擊敵人時，角色將會持續的戰鬥直到敵人死亡或



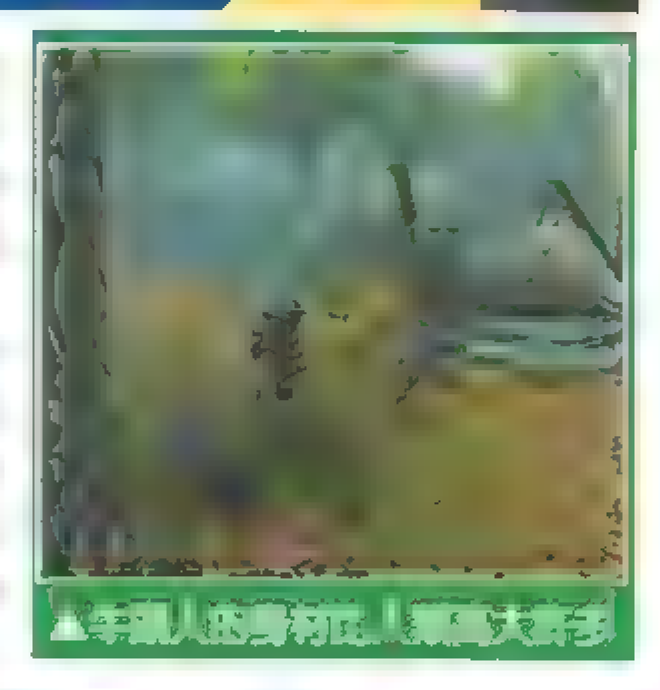
者角色死亡為止，不用緊緊地按住按鍵不放。戰鬥中可以施展法術或更換裝備，也可以點選地圖其它地方來離開戰鬥，或者點選其他敵人展開新的攻擊。和《暗黑破壞神II》一樣，敵人的生命值會顯示在螢幕上，受傷時也可以看到生命值的數字會減少。



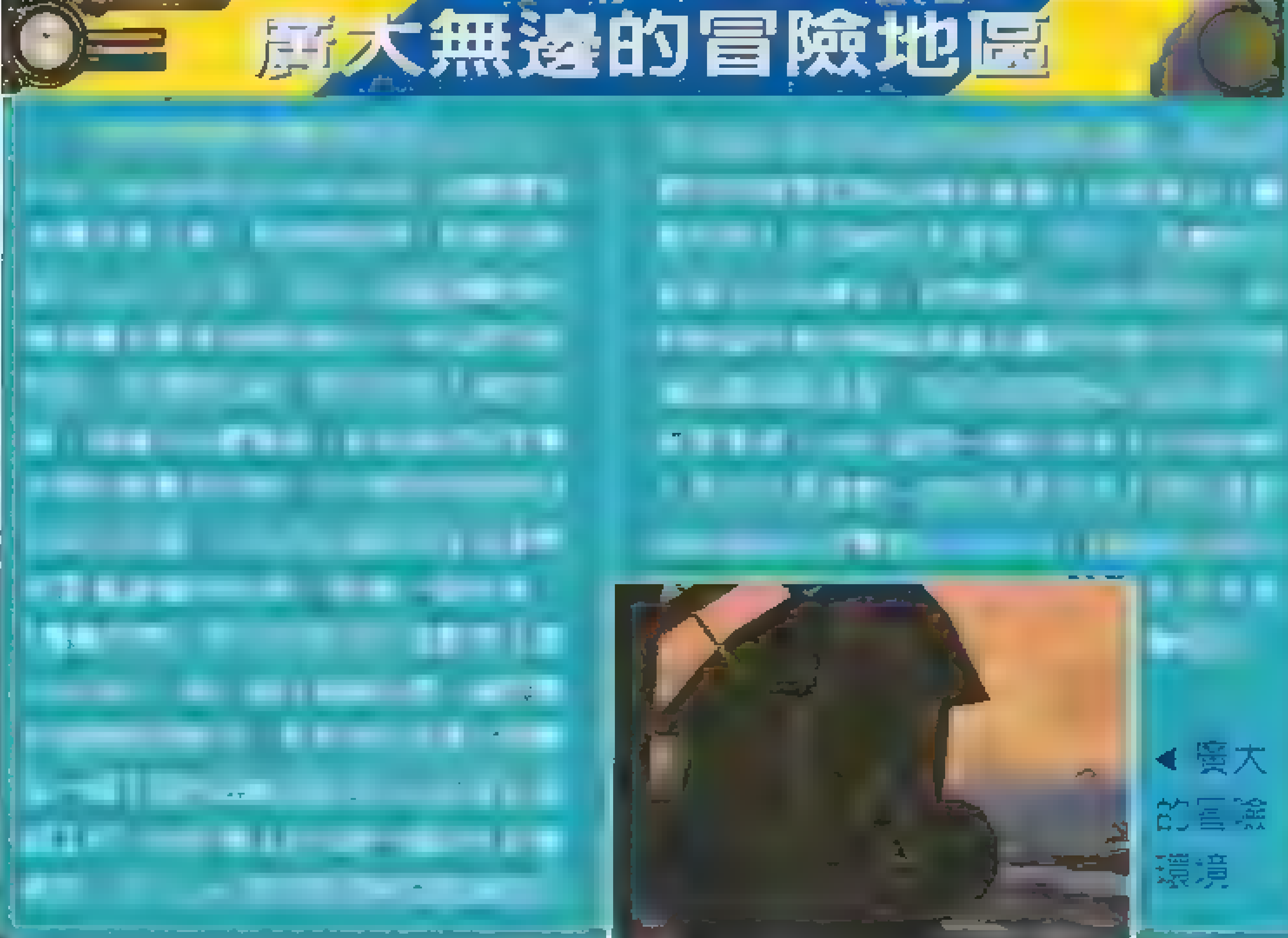
▲右上角地圖會顯示玩家所在位置

有別於魔獸系列的職業

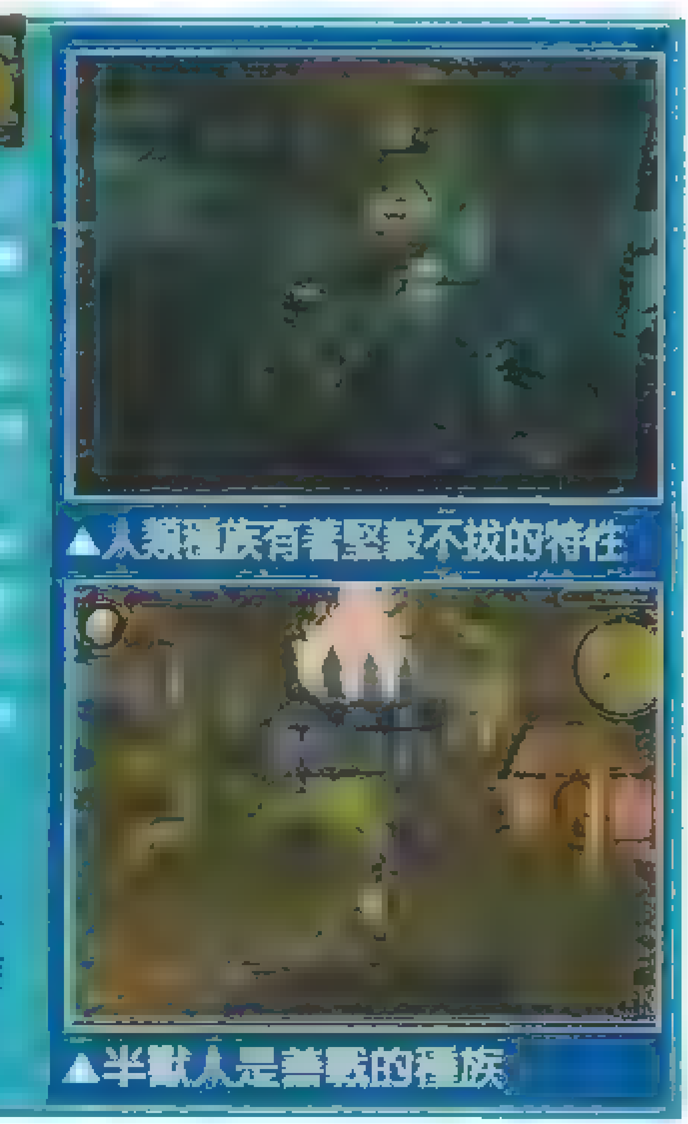
在角色職業(class)方面，將會和《魔獸爭霸》系列的單位類似，另外還會增加一些只會在《魔獸世界》出現的獨特職業，至於有哪些，目前Blizzard還尚未公佈。角色的成長則以技能制及級數制來發展，也就是說玩家的角色職業將隨著遊戲的進展，獲得更高的級數及能力。當玩家死亡時，角色將可以在擁有全部裝備的情況下，在遊戲世界裡的特殊地點重新出現，至於死亡會有怎樣的懲罰，目前還無法得知。此外遊戲也賦予玩家各種貿易技巧，讓您能和整個世界互動，以及創造獨特物品的機會。在畫面顯示方面，遊戲支援第一及第三人稱視角，玩家可以利用滑鼠滾輪選擇鏡頭角度，並在遊戲進行中切換視角



廣大無邊的冒險地區



◀廣大的冒險環境



▲人類種族有著堅毅不拔的特性

▲半獸人是善戰的種族

魔域幻境之武林大會2 Unreal Tournament 2

預定推出日 月

＊研究製造所：Digital Extremes　＊販賣流通所：未定　＊遊戲類型：動作射擊　＊科技需求：未定



《武林大會》這次將本來一代遊戲中不合理、差強人意的部分加以修正，並引用目前最新的遊戲引擎來開發出這款《魔域幻境之武林大會2》遊戲，想必會掀起一陣新FPS旋風，讓我們來看看有何改進

改良前代遊戲中不合理的武器

在《魔域幻境之武林大會2》(Unreal Tournament 2，暫譯，的設計師公佈這套遊戲的開發計畫後，各大遊戲媒體便一窩蜂去追這款遊戲的開發消息。《魔域幻境之武林大會2》的首席設計師Pancho Eekels在接受媒體訪問時表示"有關這一套新第一人稱射擊遊戲的設計方向是希望遊戲能以技能制為主，而非全然注重武器火力。"因此，在Digital Extremes的設計師們修改在第一代裡的某些武器時，將某些一代武器完全從《武林大會2》中移除掉，例如：狙擊槍（sniper gun），這支讓許多《武林大會》玩家感到洩氣的武器，將被一支名為熱光槍（instant-hit lightening gun）的武器給取代，雖然兩者的功能差不多，但由於新武器的「被能見度」更高，玩家使用它時，其他對手會更容易發覺武器是從何處射擊。另一方面，除了超級武器之外，玩家將可以自動取得所有制式的武器，這樣的設計將減少玩家四處搜尋武器的時間，讓玩家有更多的機會直接加入戰局廝殺。





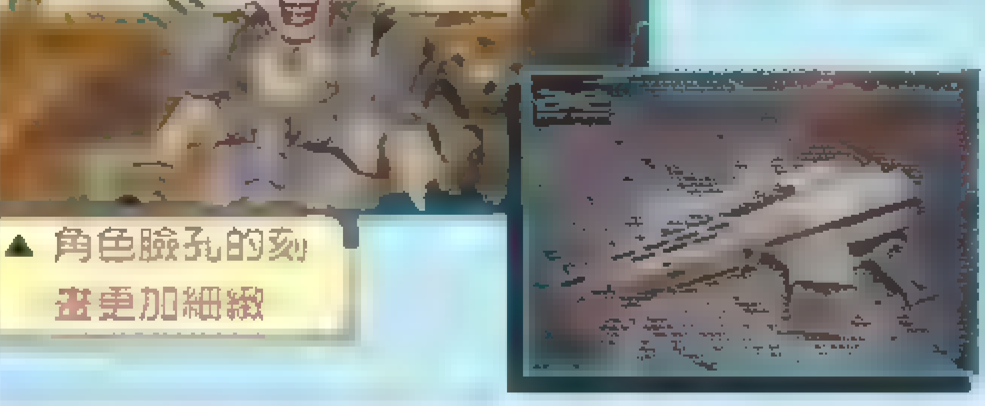
採用Epic最新3D引擎

有些玩家或許會弄不清楚《魔域幻境2》、《魔域幻境之武林大會2》及《魔域幻境之武林盟主》(Unreal Championship，暫譯）之間的關係。事實上，三者間可說是系出同門而已。《魔域幻境2》是一套注重在單人任務制的遊戲，它有許多故事和背景、強調任務與事件，以及比第一代《魔域幻境》遊戲更多的動作成份。《魔域幻境之武林大會2》則是《魔域幻境武林大會》的續集，它是一套著重在多人共玩的PC動作遊戲；至於《魔域幻境之武林盟主》則是一套類似《武林大會2》的遊戲，但只設計給X-Box遊戲平臺執行。《武林大會2》則採用Epic最新3D引擎，提供三十個室內及戶外場景，以及多達五十個角色模型可供選擇，另外還有各式各樣的武器，以及五種多人共玩模式。目前遊戲已在Digital Extremes開發近一年，預計今年第三季上市，遊戲的圖形引擎目前所呈現出應劇情需要的戶外地形和區域，看來皆十分不錯





在補給站中補充彈藥


▲角色臉孔的刻畫更加細緻

吸血（bogging）是從《魔域幻境之武林大會》一出現後，……等等，而玩家們自此便很難想像沒有吸血設計的《武林大會》。因此，設計師在《武林大會2》增加了更多的吸血動作選擇，讓特殊的戰鬥更具動感。但更具……進化的動作必須收集玩家收集自被玩家殺死的對手身上所生成的靈魂（soul energy），藉由收集生成能量，來使用這些特殊的動作。此外，設計師也應用了補給站（recharging station）的概念，來補充玩家健康值、彈藥、及防護（shield）。也就是說，當玩家的健康值、彈藥或防護力低時，他們必須在補給站上補充其喪失的能源，每一個補給站上都有文字圖示顯示在上方，玩家如果補充後，文字圖示需要一點時間才會再出現。基本上每次可以補給百分之一五的能量，但玩家也可以進行完全補充，可是補給站的能量會因此耗盡，它要花更長的時間才能再一次自我補充完畢。

單人遊戲強調團隊制決戰

第一代的《魔域幻境之武林大會》使用了非常有限的模型，這些模型全數都是個人類太空陸戰隊員的各種不同設計，可說是千篇一律。第二代遊戲改善了這項缺點，玩家將可以在遊戲中選擇各式各樣的模型，每一種模型都有不同角色供選擇。另外，遊戲採用《魔域幻境2》的遊戲引擎，它可以精準地投射陰影或光源，以及角色與武器互動的分子特效。《武林大會2》亦改變了單人及多人共玩模式，和《魔域幻境武林大會》相較，單人遊戲的……最大的……，是……團隊……（team based tournament）。玩家在單人遊戲中是一支戰隊的隊長，可以……招募……（free agents）……隨著遊戲的進行，玩家將能夠……反的戰力，……當玩家進行單人遊戲時，……的戰鬥，……一對一……死鬥（deathmatch）……在……戰鬥之前，玩家可以自由選擇自己隊伍的戰鬥風格（fighting style）和開始位置。當然在遊戲中，也可以隨時變換戰鬥風格，例如把守勢變為攻勢。


▲角色的造型比第一代更加多變

遊戲提供五種多人共玩模式

遊戲的多人共玩模式共有下列五種，分別是：

一、搶旗模式（Capture the flag）：

玩家必須潛入敵境搶得敵對隊伍的旗幟，並將它帶回所屬隊伍的基地，但同時玩家的旗子必須留在自己的基地內，這樣就可以獲得一分。

二、控制雙點模式（Domination 2）：

這是由《魔域幻境之武林大會》裡的一種多人共玩模式改良而來，在每張地圖上有兩個控制點，只要一支隊伍控制地圖上的這兩個點，他們便必須保衛它一段時間，如果撐過這段時間，便可獲得一分。


▲各式先進的武器供玩家選用

在該模式的地圖中間會出現一顆炸彈，玩家的隊伍必須撿起它，並將它送到對手的基地內，它會在那兒爆炸，隊伍就可以獲得一分。當然啦，對手也會如法炮製！

四、死鬥模式（Deathmatch）：

在此模式中，每一個人都是敵人，看到人就殺就是了^^

五、團隊死鬥模式（Team deathmatch）：

顧名思義，本模式就是自己與其他隊友組成一隊來和敵人隊伍進行死鬥。

神諭時刻

預定推出日

＊研究製造所：邦博科技　＊販賣流通所：未定　＊遊戲類型：線上動作角色扮演　＊科技需求　PⅡ-450、128MB RAM

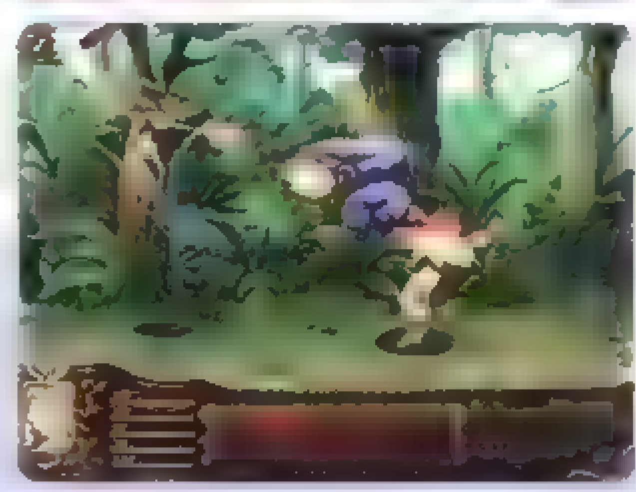


又是款適合我冒險的遊戲，不過這次不用再像被人控制手腳般的執行命令，可以好好發揮我高超本領的時候了

線上的動作遊戲，不只可以用一般的攻擊，還可以輸入指令使出華麗的必殺技呢！這段期間我先開啟動練我的技巧，等時候到了就可以一舉迷死那些女孩子了、哈哈．．

故事起源



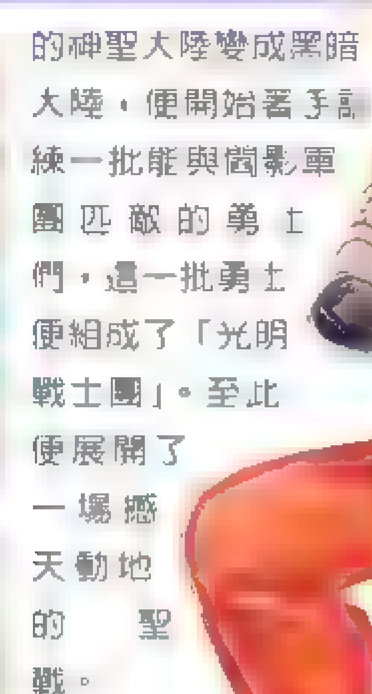


上古世紀之初，天界之王開造了天與地，並創造了五位神人與五大元素，接著命五位神人利用這五種元素開創出萬物生機。當一切初生完成時，天界之王便定下了天地萬物循環不息的規章。在這穩定的狀況下，萬物生生不息，演化出許許多多種族和文化，但是某一天在這和平的生命網上，誕生了一個足以顛覆天地萬物的奇特種族—人類。

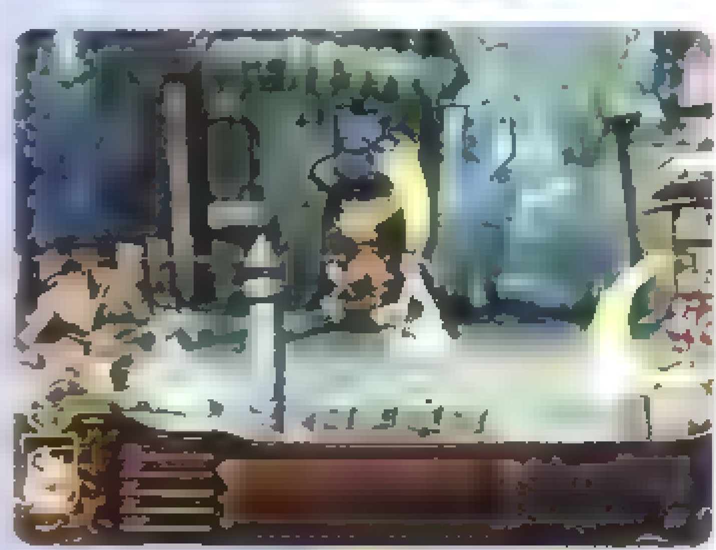
人類，一個集所有正負情緒於一身的特異種族，當這個種族發展出較完整的文化時，便產生了許多的負面情感，這些情感連帶的將造物者—天界之王的負面情愫引發出來。終於，當天界之王再也控制不了時，這偉大的造物者，分裂了。霎時天地變色、風起雲湧，一股不安的壓力籠罩著大地，這股不安完全是來自於萬惡之王—闇黑神的誕生。

闇黑神，天界之王的分裂體，力量更勝天界之王。闇黑神初臨世界的第一步便是計劃將天界之王封印，因此而與五大神人展開了激烈的戰鬥……。神人操控著暴雨(水)、烈焰(火)、颶風(風)、狂岩(土)和閃雷(電)五大元素，想要藉此擊退闇黑神，無奈對手力量過於強大，不但擊退不成，還讓闇黑神擄走了天界之王，至此無人知曉天界之王身處何地。

七日後，闇黑神出現在大地上，並開始運用他邪惡的力量改造大地上的生物，成為他血染大地的工具—「闇影軍團」。神人們擔心天界之王辛苦開創的神聖大陸變成黑暗大陸，便開始著手訓練一批能與闇影軍團匹敵的勇士們，這一批勇士便組成了「光明戰士團」。至此便展開了一場撼天動地的聖戰。



勇敢的戰士們，一波波地加入光明戰士團，一場又一場的戰爭[illegible]，但是再多的勇士們也無法得到更進一步的勝利，因為沒有任何神兵的幫助下，根本消滅不了闇影軍團。於是，勇士們決定尋找出上古聖書—「神示錄」中提到的神聖裝備，以便一舉消滅闇影軍團，一切線索的來源便從　處遺跡開始……









眾多場景任君探險

「神諭時刻」所在的地理環境是偏類似西洋中古世紀的幻想大陸，其中包括了25個種族、10個城堡、25個村莊、30個洞窟、10個森林、8個沙漠與荒原及15個特殊場景。在開發的第一階段裡，將先提供二個大陸，其中包括了8個種族、4個城堡、13個村莊、6個洞窟、2個森林、1個沙漠、1個荒原及2個特殊場景。

▲現階段完成的地域範圍

多樣化的角色與職業

「神諭時刻」突破目前線上遊戲清一色的RPG風潮，以橫向捲軸畫面，加上景深和多層捲軸方式，突顯畫面張力及立體感，加上真實比例的人物角色，線上人物的喜怒哀樂及肢體語言，將不再限於單一電腦表情符號。遊戲裡頭共有包括戰士、僧侶、遊俠、武鬥家、魔法師及盜賊等12個男女角色供玩家自由選擇。

即時的線上更新機制

所有的遊戲內容編輯，皆可以在線上經由遠端伺服器來處理或更動，並且即時更新，不需等待長時間的公告或是停機修復。而且，在弘煜科技自行開發的MTS線上開發平台下，玩家無須再因為技術人員在修改上，而無法享受最佳的服務。「神諭時刻」預計將有超過200種以上的武器和防具，道具、法術及技能等亦近百種，這麼多種類的物品，相信絕對可以滿足蒐集狂的慾望。

禁衛軍 Praetorian



＊研究製造所：Pyro Studios　＊販賣流通所：未定　＊遊戲類型：即時戰略　＊科技需求：未定



儘管資源管理在大多數的即時戰略遊戲中，仍然是一個重大的勝敗要素，不過許多新遊戲的開發人員正在「改弦易轍」這個即時戰略的鐵則，嘗試在即時戰略遊戲中減少典型的資源管理，將遊戲的重心更集中在戰略方面，而非經濟層面上，藉此希望增加遊戲的步調，如之前介紹的《決戰江戶》一樣。現在Pyro Studios所開發的即時戰略遊戲－《禁衛軍》（Praetorian，暫譯），便也是這樣一款「強調戰略」的即時戰略遊戲

與眾不同的單位控制

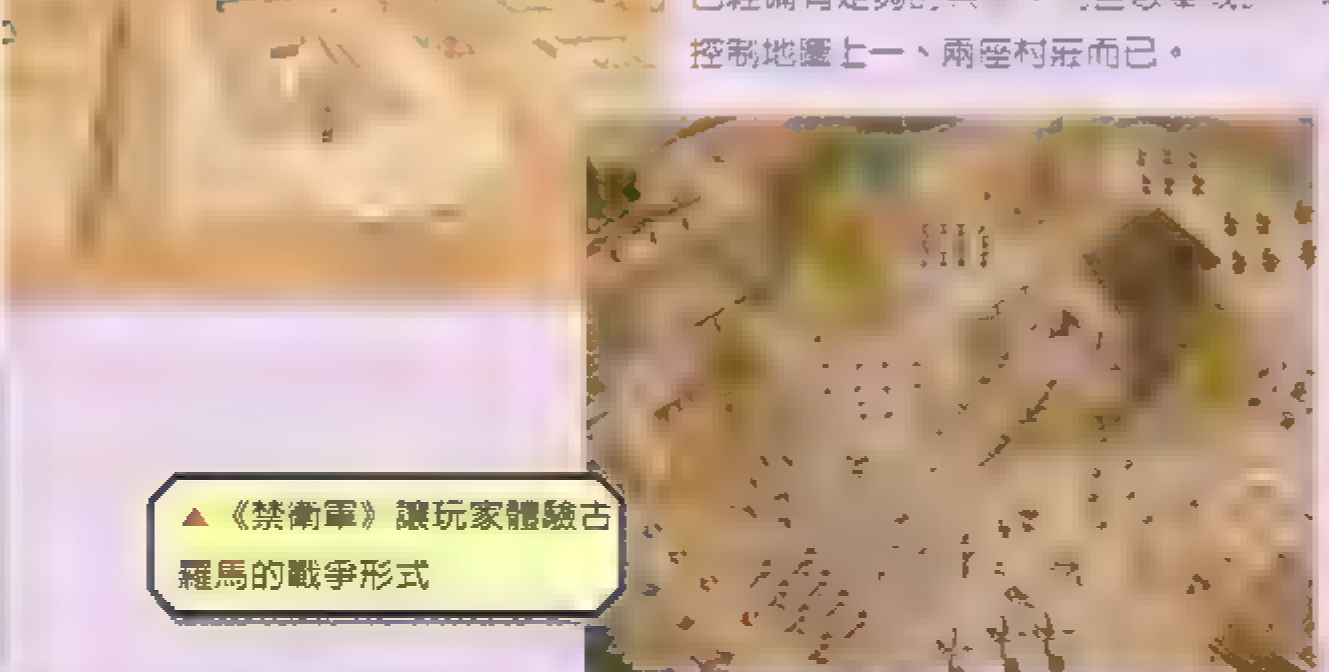
《禁衛軍》的故事背景是設定在公元前五十年左右，當時的羅馬帝國可說是內憂外患，除了要面對內戰之外，還得同時對抗外患－高盧人、野蠻人及埃及人。因此，玩家在遊戲中必須統領強大的軍隊，並善用情勢和戰術，來完成遊戲所設定的目標，畢竟，《禁衛軍》強調的是戰略性，而不是一個依賴管理黃金或木材來獲得勝利的策略遊戲。

▲雪地上數百名士兵交戰十分壯觀

《禁衛軍》和其它即時戰略遊戲不同的地方，不只在於經濟的管理上與其它遊戲不一樣，事實上它在遊戲中控制軍隊的方式也與一般的即時戰略遊戲有所不同。玩家在遊戲中不用點選個別的單位來在地圖操縱它們，玩家只能以群組（group）的方式來控制他們。從表面上看來，這種控制方式有點笨拙，但事實上，仍可以再細分成小群體，再把這些小群體送到地圖上不同的地區去佈署作戰，當然啦，也可讓軍隊再組合成一個較大的群體。假如在某群體裡的個別單位受到相當程度的傷害，那麼，它們可以加入混合成較強大的群體，來增加軍隊在另一場戰爭中的生存機會。這種設計將讓戰略的佈署上也變得更容易，因為特殊類型的單位將可留在自己的群體內，所以編組時不會讓一、兩位弓箭手意外地出現在步兵隊伍中。

村莊是遊戲的唯一資源

假如玩家的弓箭手、步兵或騎兵在任務中被殺死，玩家只有一個方法可以再補充兵源，就是奪下村莊的控制權。因此，在幾乎所有的任務（在單人遊戲戰役裡約有二十個任務）裡，玩家將發現村莊不是一座廢墟，就是被敵軍所控制。村莊基本上是遊戲的唯一資源，假如有一個村莊被玩家的軍隊所佔領，玩家便可以派遣一位"百夫長"（Centurion）到該村莊去訓練村民，讓他們變成各種各樣的單位，生產新單位的同時，村莊的人口會減少，但它後來還是會再增長回來，然後再進行訓練來做為兵種運用。然而，有時候摧毀村莊可能比保有村莊更為有利，因為敵人將完全沒有機會再重新得到它。但這種情況似乎不多見，除非自方軍隊已經擁有足夠的兵力，而且敵軍或許只有控制地圖上一、兩座村莊而已。



▲《禁衛軍》讓玩家體驗古羅馬的戰爭形式



百夫長是最有用的單位



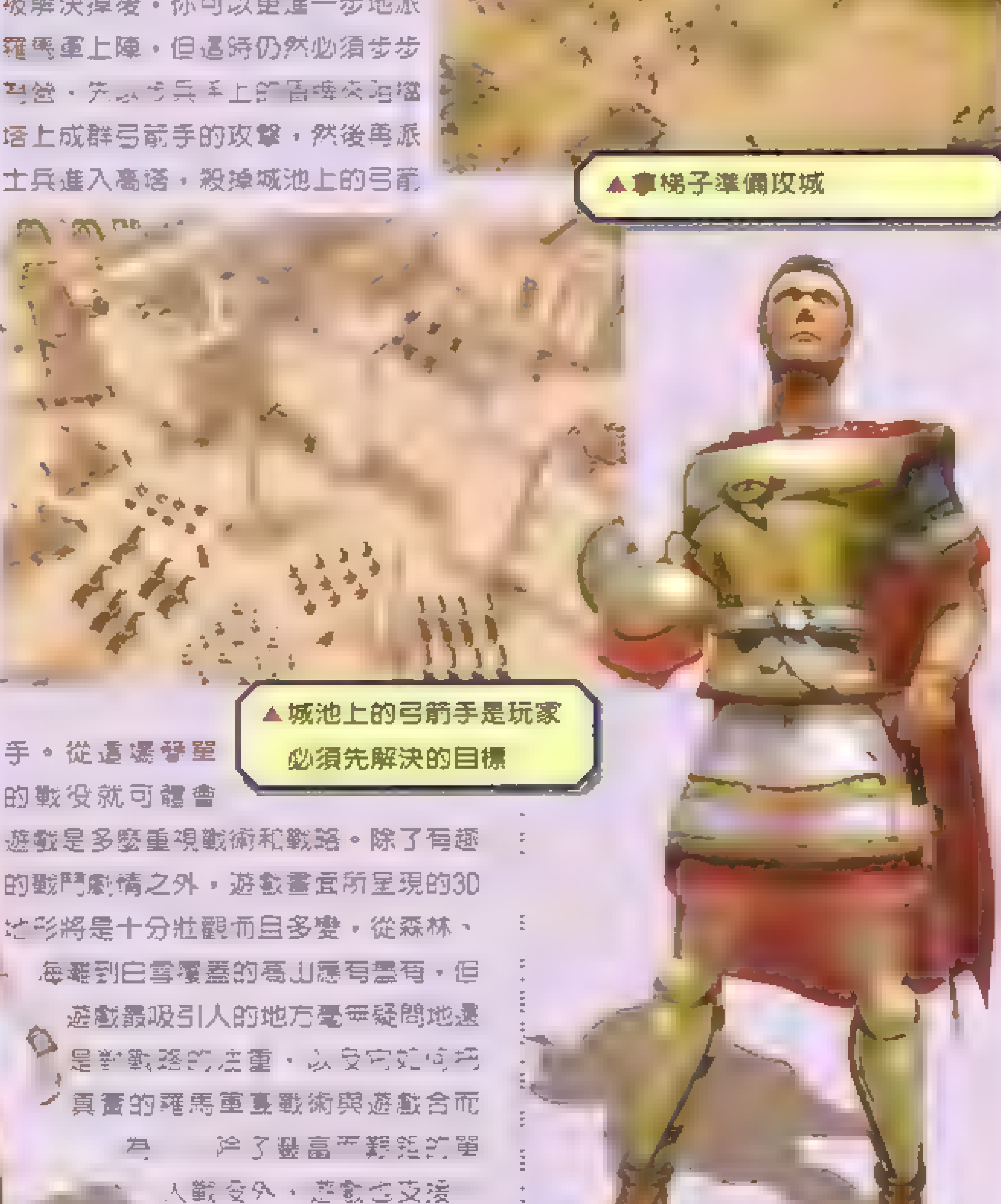
▲弩砲、破城槌、和投石器都是攻城的利器

毫無疑問地，百夫長可能是遊戲中最有用的單位。即使他的主要用途是將村民轉換成士兵，但他也能給予自方軍隊一些優勢。無論何時，當百夫長和某一個特定班（section）結合在一起時，該班的軍隊會自然而然地獲得更高的防禦力及攻擊力。當玩家的隊伍和敵軍處於勢均力敵之時，玩家就可體會出百夫長其效用所在。派遣一名百夫長進村莊後，這項優勢就會消失，因為他目前負責的是村莊中的生產。另外，遊戲裡的戰爭武器，諸如弩砲、破城槌及投石器，在戰役中也扮演著重要的角色。假如玩家沒有這些武器，可以先毀掉敵人的武器，然後再撿回碎片重新建造屬於自己的武器，如此大大地增加了遊戲的可玩性。

豐富且多變的任務挑戰



遊戲的任務富有變化且具有挑戰性，從基本的「尋找並摧毀」的任務到大混戰，玩家將會在整個遊戲中面對各種不同的任務。舉例來說，其中有一場戰役是羅馬軍隊和某些野蠻人結盟，對抗羅馬叛軍，該叛軍佔領了一座城池，其上面佈署了具備戰術高度優勢的弓箭手。玩家不僅須要打敗敵軍，還必須防止叛軍使者脫逃。在這場特殊的戰役中和敵人交戰之前，玩家可以使用特殊的偵察單位，例如派出老鷹或野狼外出查探戰區。老鷹行程較遠，但野狼具備奔越森林的能力，並且能偵測是否有伏兵。但由於本戰役是發生在海灘地區，所有老鷹是較好的選擇。在這場戰役中，敵軍實際上是被我方的羅馬軍團和野蠻人包圍，所以任何形式的戰術都可以使用。我方的野蠻人單位和羅馬軍團一樣是隊伍嚴明，可以有效防堵使者脫開。玩家可以移動一小隊的步兵上沙灘與敵人步兵單位交戰，但必須小心，因為沒人願意在敵人的弓箭手射程內和敵人交戰。在敵人步兵被解決掉後，你可以更進一步地派羅馬軍上陣，但還得仍然必須步步為營，先以步兵手上的盾牌來抵擋塔上成群弓箭手的攻擊，然後再派士兵進入高塔，殺掉城池上的弓箭手。從這場擊潰的戰役就可體會遊戲是多麼重視戰術和戰略。除了有趣的戰鬥劇情之外，遊戲畫面所呈現的3D地形將是十分壯觀而且多變，從森林、海灘到白雪覆蓋的高山應有盡有，但遊戲最吸引人的地方毫無疑問地還是對戰略的注重，以及它如何將真實的羅馬軍事戰術與遊戲合而為一。除了豐富而艱鉅的單人戰役外，遊戲也支援多名玩家連線共玩。



▲拿梯子準備攻城

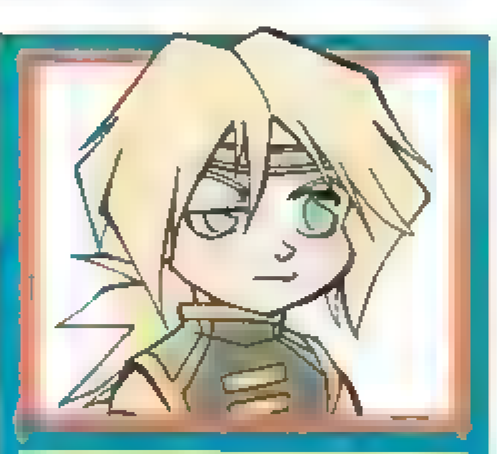
▲城池上的弓箭手是玩家必須先解決的目標

永恆之星



預定推出日 1月

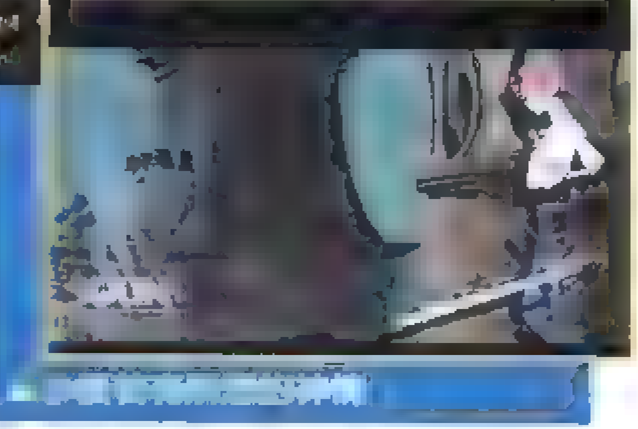
＊研究製造所：全球歡樂　＊遊戲類型　戰略角色扮演　＊販賣流通所：全球歡樂　＊科技需求　P … 64MB



當今國內的遊戲市場中，無論是工坊的自製品或是外國舶來品，多半都有著品質良莠不齊的缺陷。而今要介紹《永恆之星》雖然沒有以先進的3D技術來作包裝，但是細緻的畫面與精緻的內涵，每每都讓人感覺得賞心悅目，玩起來更是令人沉醉其中……喂喂……這位地位崇高的「索卡畢」先生，我小藍是請你來鑑定這個遊戲的圖畫有沒有保值的價值的，怎麼連你也渾然忘我起來了啊　醒醒啊～^^!!

壯闊深邃的故事背景設定

在某個遙遠的時空當中，一個以人類、精靈、魔族等等為主要構成族群的幻想世界，因為彼此之間的衝突，爭鬥，而寫下出許許多多的動人戰史。《永恆之星》即是以這個架空的世界觀為劇情主軸所製作的戰略角色扮演遊戲

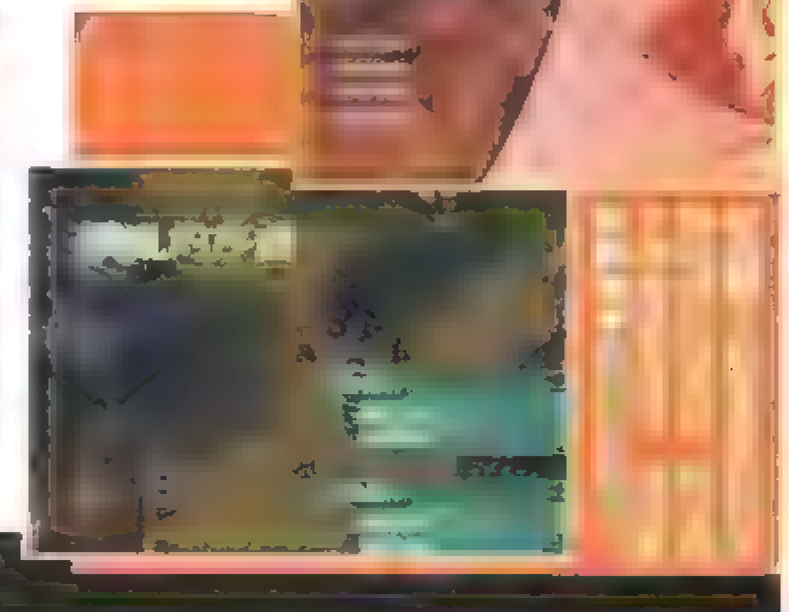




故事的開端，是描述年輕的男主角一小悟因戰火與好友們被迫撤離故鄉，然後被捲入連續不斷的戰爭與陰謀當中。小悟在途中會結識眾多的好友，除了強化隊伍的實力以外，更藉由他們之間的情誼，產生出許多能夠觸動玩家情緒的劇情。這些受到命運牽引而聚集的英雄們，又背負著何等重大的責任？其中的真相與疑惑，都留待您來親自體會、經歷。

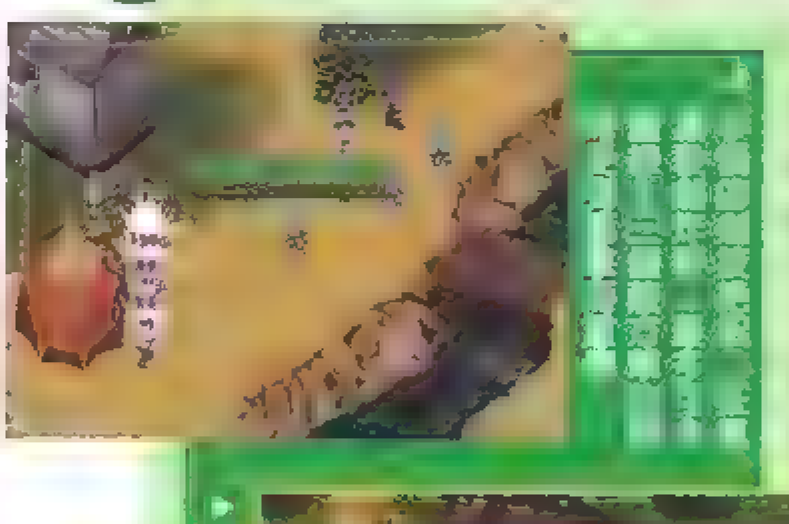
簡單明瞭的遊戲進行流程

遊戲是以劇情對話的畫面來連接戰鬥場景，戰鬥方式則是採用很常見的走棋盤型態，而《永恆之星》在玩法最獨特的地方，是戰鬥目標並非僅限於消滅所有能看到的對手。裡頭可能會有相當多樣的條件變化，例如保護無辜村民們不受傷害，或者是掩護重要的王公貴族們逃離戰場。完成戰鬥關卡的方法，有些時候也不只一種，甚至按照您所達成的勝利條件的不同，或許還會走向不一樣的劇情！



節奏明快的策略性戰爭





雖然遊戲的戰鬥方式相當清楚，就是逢敵必砍，但如果因此就輕忽設計者們的心思，可是會嚐到挫敗的滋味喔。首先，在看似棋盤的戰場上，從背後攻擊敵人與從正面攻擊敵人的效果是有所差異的，自後方襲擊當然比較能夠給予對方重創。

屬性相剋的觀念在本遊戲中有著很大的影響。比方說，聖職系的角色在對付不死系的敵人(像是骷髏兵或魔族)時，可以發揮數倍的威力。而人類系的魔王對於水屬性的敵人則充滿致命威脅。這些屬性相剋的道理是很容易體會的，若能活用於戰鬥上，將會添增更多的趣味性。

需要消耗MP值來施展的特殊招式與魔法，往往也會左右戰局的發展。特別是魔法的部分，多半具備有廣大範圍的特性，當敵人聚在一起時，絕對可將他們宰得落花流水，節省許多人力上與時間上的耗費。



精緻典雅的美術視覺造型

遊戲在地圖場景中，人物的設計上，採用二頭身的SD可愛造型。可別看輕這些頭大腳短的娃娃造型人物，製作公司可花在人物動作的工夫絕對超乎您的想像！揮劍攻擊、詠唱魔法，甚至是連走路的動作，都擁有卡通動畫的水準與高流暢度的演出。而在遊戲背景時代的設定上，是偏向中世紀古歐洲的風格。村莊、森林與城堡等場景是最常見的，為了配合人物的編繪手法，場景與背景在製作上都以介於寫實與手繪的風格為主，呈現出童話般的華麗質感。



悠揚悅耳的音樂聽覺享受

背景配樂的部分，是以柔和的曲風搭配激昂的作戰進行曲為主。製作過程中大量地使用到歐式樂器，就是為了能夠與遊戲本身的世界觀更加地切合，對於音樂水準格外講究的玩家，相信也將會感到無與倫比的快意。不過遺憾的是，音樂畢竟是無法靠著文字言語來表達的，還是得要等您來親自聆聽，才能了解箇中奧妙所在。

◀教人小看不得的魔法公主愛絲莉，使出高階火系魔法－地獄火燄陣！今天又輪到哪些傢伙倒楣了？

個性鮮活的登場角色們

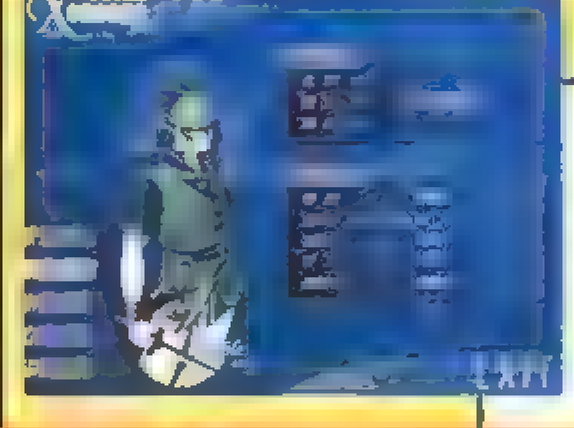
小悟



永恆之星的男主角 16歲

孤兒出身，受到利其亞村村長盧卡的收養，其後就定居於利其亞村。雖然盧卡將小悟視為親孫子一般對待，可是小悟堅決認定自己另有親生父母，所以不肯接受盧卡的姓氏，所以到目前為止都只有名而無姓。性格溫和，劍術的極為高超，與納勒斯、林普是自小一起長大的好友。

林普



外表冷酷的少年 17歲

雙親因捲入莫名的王位繼承戰而亡故，自此便被盧卡收養，詳細的身世完全不明。林普的性格與外貌同樣的冷峻，思考模式上也異於普通人，與納勒斯是明顯的對比性格。劍術造詣驚人。

瑪莉德



芳齡少女 17歲

與小悟、納勒斯、林普為舊識，感情相當深厚。由於她曾經染患重病，幸得教會幫助而保住性命，因此開始擔任修女，持續學習著神職人員所應具備的法術。對小悟抱持著極度好感，但不知是否只是她單方面的喜愛。

納勒斯



利其亞村村長盧卡的親孫子 17歲

與小悟、林普是幼年開始就認識的好朋友。性格單純，熱血衝動，總是不經思考的行動，因此與生性冷靜的林普常常會產生摩擦。擅長於格鬥術。

愛絲莉



布羅烏王國的公主 17歲

全名「愛絲莉‧迪莉斯‧亢‧布名」。她曾跟隨著大魔法師歐休學習魔法，專精於火焰系咒語。自知身負著繼承國家王位的使命，因此責任感比起尋常女孩強，所以個性上相當男性化，而經常與納勒斯鬥嘴。

英雄列傳



預定推出日 5月

＊研究製造所 亞克米科技　＊販賣流通所 未定　＊遊戲類型：策略角色扮演　＊科技需求：未定



這是一款跨越歷史、多重時空架構的遊戲，玩者可將所有中國著名武將做組合搭配進行一場戰役，每個武將有獨特的招式跟特技，善用特殊攻擊更可以左右戰局的發展

英雄列傳將帶領你將中國各時代的英雄好漢齊聚一堂，故事背景取材自三國演義、水滸傳、刺客列傳、成吉思汗、封神演義等，豐富的歷史與傳說人物，讓所有不可能發生的歷史都成為可能

全3D人物場景製作



▲這麼華麗的地方就是秦始皇的宮殿－咸陽宮

採用即時3D技術繪製人物，使人物動作招式更為細膩流暢，你能想像姜子牙、荊軻、周瑜及孔明聯手打赤壁之戰嗎？英雄列傳再現中國豐富的風土名勝，大江南北、歷史名戰場，均收列在場景中，全部採用3D技術繪製大場景，360度可自由切換視點，角色直接於場景對戰無須切換戰鬥畫面。



▶全即時3D的大場景，這麼神秘的地方到底是哪裡呢？

70位中國著名的武將齊聚登場



姜子牙



妲己



荊軻



秦始皇

關羽

諸葛亮

鐵木真

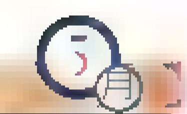


豫讓



人生



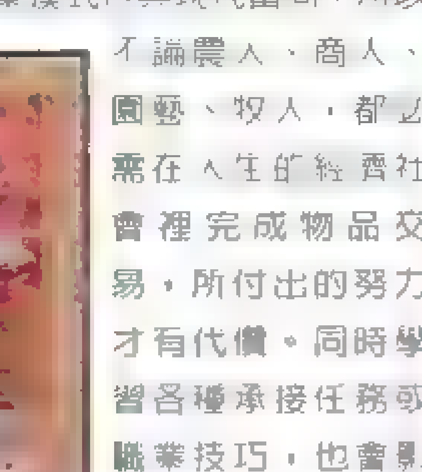


＊研究製造所　欠方科技　＊販賣流通所　網方數位科技　＊遊戲類型　網路角色扮演　＊科技需求　P... 300、64MB RAM

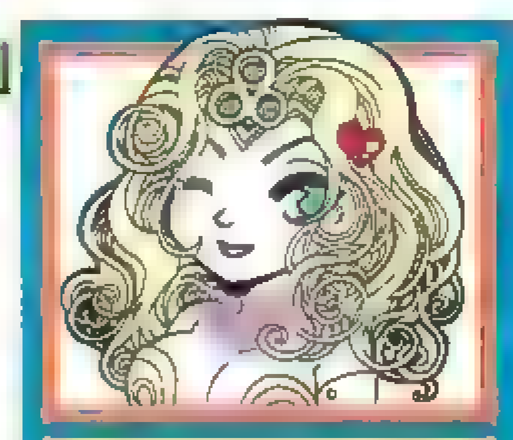
模擬真實人生　經營專屬頭銜與成就

一開始玩家可以設定體力、智慧、敏捷、力量等參數值，以符合工作職業的需要，同時玩家也可以自我介紹興趣嗜好、星座等，讓別的玩家知道如何和自己打開話匣子，當然想交女朋友時，易學易用的「人生魔鏡系統」更將助你一臂之力。



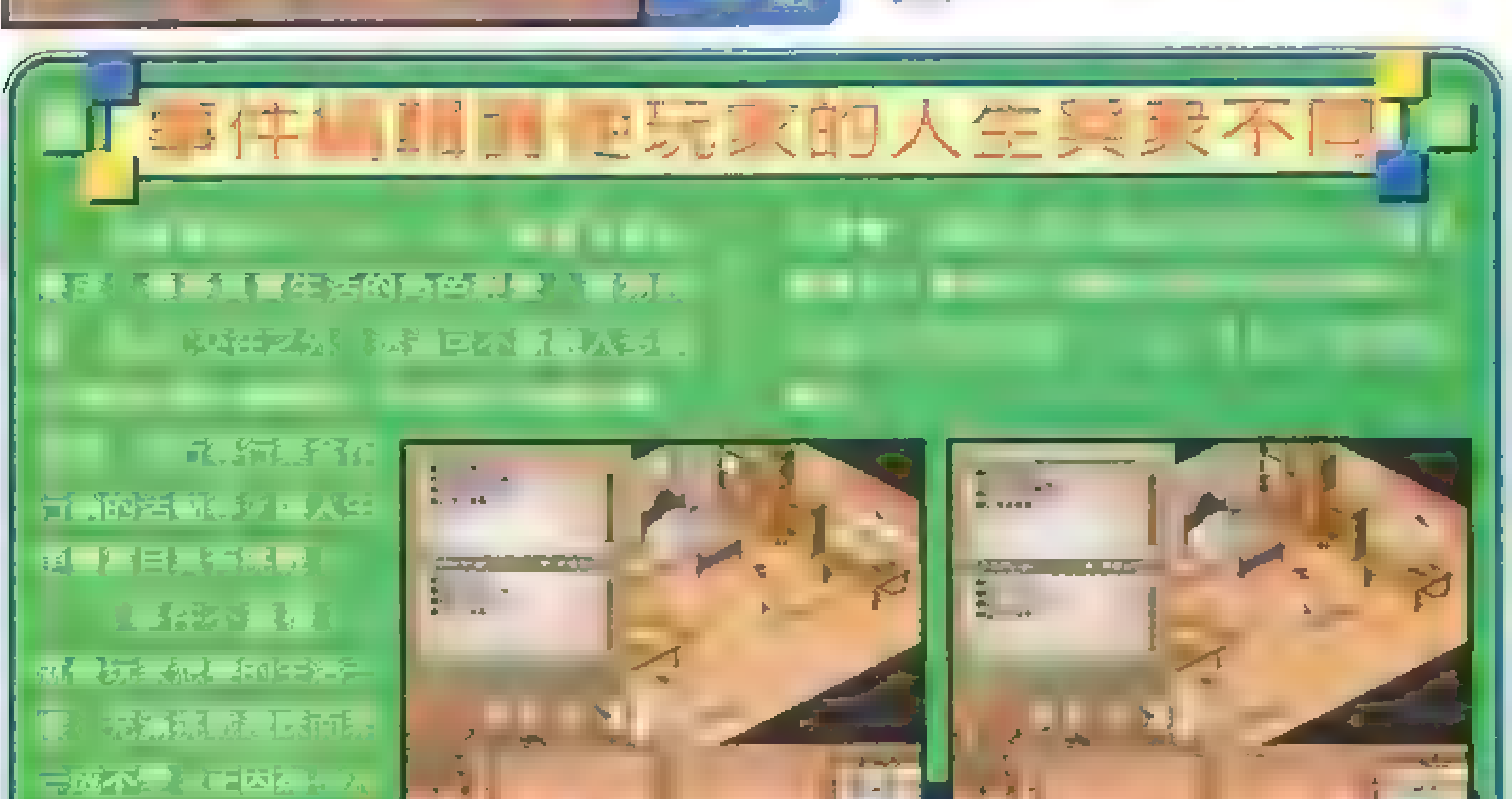


遊戲中的中古歐洲的人文，和真實生活完全貼近，同時商業模式也與現代雷同，所以不論農人、商人、園藝、牧人，都必需在人生的經濟社會裡完成物品交易，所付出的努力才有代價。同時學習各種承接任務或職業技巧，也會影響產品等級及其販售的收入，對於爭取領地及提昇聲譽、金錢、快樂值均有直接幫助，也因此可以進行較大的任務，成為虛擬與真實世界的意見領袖，吸引更多同儕的注目和歡迎。



這是一個模擬真實生活世界的網路遊戲，可以不需要練功就能夠生存，也沒有人會追著你要PK，一上網玩網路遊戲就被擺平的人，可到人生來一展身手，過自己想要的和平生活

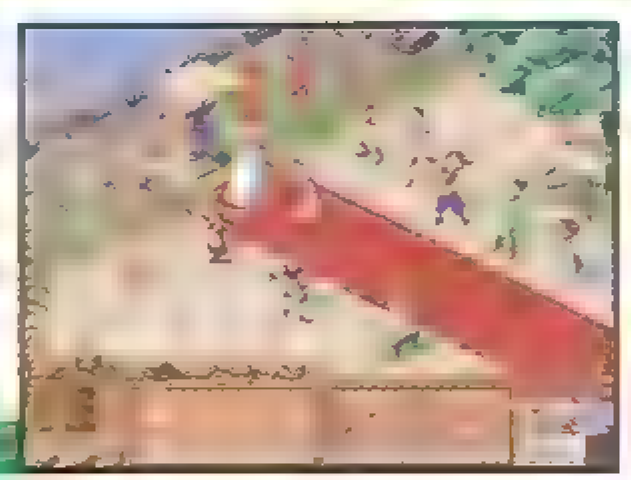
從安裝「人生」的那一刻起，你的真實人生快樂值可能將節節昇高！因為「人生」為真實的你量身打造－從遊戲中的人脈互動、學習技能，讓玩家以尋常的生活邏輯"快樂遊戲豐富生活"的態度和心情，在虛擬人生世界中模擬演練，選擇與突破，進一步實現現實中不可能的任務，就是「人生」想帶給你的驚奇感受



▲對話框分為魔鏡系統和玩家的對話▲

實體活動讓現實生活和人生一樣超乎想像

「人生」將與真實世界的活動結合，讓玩家完成更多現實中無法快速或不可能完成的任務，舉凡結婚、種田、兌獎、交友、戀愛，及追求「人生」目標，總之有計畫地玩，還會有更多意想不到的收穫！玩家不只能許願，選擇自己的未來，在「人生」的提示及引導之下，玩家和玩家的隊友都能美夢成真。因此，了解自我的快樂指數並協助大夥和玩家一起"熱情、交友、做自己"趕快發掘出玩家與生俱來的潛能好好玩人生吧。





e電園

*http://www.ubon.com.tw/ 預定推出日



*研究製造所：韓國Idomnet *販賣流通所：優邦數位科技 *遊戲類型：網路角色扮演 *科技需求：PII 300、64MB RAM



純交友的網路遊戲真的是不多見，整天打打殺殺弄得自己緊張兮兮的，趁此機會可以稍微輕鬆一下 或許大家不知道，以前我可是有「聊天室王子」的封號呢！該是再度重出江湖的時候了，小藍、小尼快點，美眉已經等得不耐煩囉！

遊戲簡介

《e電園》的整個遊戲是建構在一個現代的世界，所有的玩家都在一個虛擬的世界中進行遊戲。每一個玩家的角色造型都非常的可愛，而依據穿著的不同，出現在電腦裡的你(妳)也會有不一樣的造型。遊戲的主要內容是以戀愛為主，讓玩家可以在遊戲中進行交朋友的動作，也可以相親，甚至同居。另外也可以養寵物，養寵物所必需的奶瓶非常可愛，是其他遊戲中沒有的。這玩家也可以透過網際網路在官方網頁上購買一些有趣的東西，該物品就會直接在遊戲中出現。

遊戲裡，每一個玩家都會配有一個PDA手機，透過PDA手機，可以與其他的玩家進行虛擬的影像交談，在交談中也可以利用PDA手機來進行好友名單的紀錄。手機本身還可以安裝新的軟體，不過這個軟體只限於遊戲中購買及在PDA手機上使用。除了PDA手機，玩家也可以透過技能取得駕駛執照，在有能力購買汽車後，開著你心愛的跑車到處兜風，或是去鬧區把把妹妹，也可以開車去海邊曬曬太陽、游個小泳，甚至是潛水撈貝殼。遊戲裡也可以組織社團，不只可以定期的舉辦聯誼活動，也可以集體相約去看寵物賽跑的競賽，如果手氣不好，順便去吉普賽帳棚那裡算個命吧，或許可以換換手氣。



▲交友聯誼中心



▲PDA影像電話，可以看到自己和對方。你看，對方有養寵物せ～

擴充人脈就是強化自己的重點

這遊戲沒有一般所謂的血腥和暴力，完全是以交朋友為重心，交朋友才能得到友情石，有了友情石就可以增加新的技能，有了新的技能就透過技能來賺錢，再把錢花在各種增加自己魅力的物品上來增加成功交友的機會，遊戲的大致流程就是如此。如此和平的遊戲內容，就連怪獸都是可愛的造型，干擾玩家的方式是使用電擊，玩家被電到只會黑黑的，這個部分是遊戲中最暴力的部分了，還真暴力……



▲技能視窗和物品視窗



▲有空就去看看寵物賽跑吧，運氣好的話可多贏點錢喔！



▲遊戲中繁榮京華城的購物中心

創新實現虛擬物品的買賣

玩家可以在遊戲中購買虛擬的物品送給其他的玩家，例如像是項鍊、衣服及汽車等等。遊戲裡的虛擬物品非常多，玩家可以依照個人的喜好來挑選想買的物品。而遊戲中所販賣的物品也會依照品牌及流行，在不同的時間點來推出新的造型，寵物的種類也會依照時令不停的推出。這一款遊戲基本上實現了一般網路遊戲中所沒有的和諧、溫馨、愛情及友情。



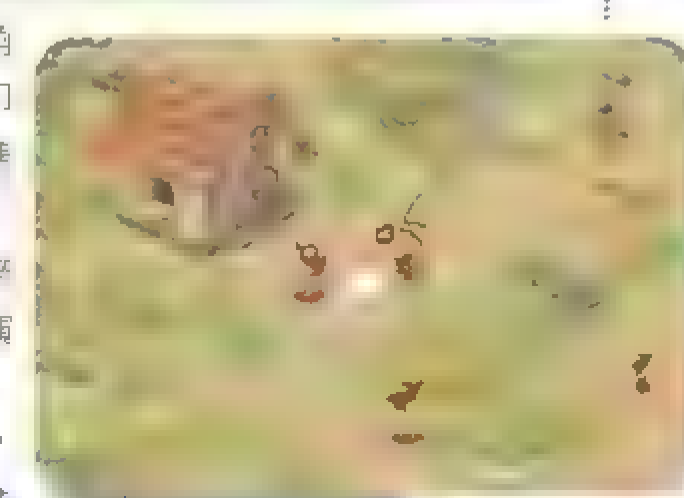
*研究製造所：吉托比雅　*販賣流通所：智冠科技　*遊戲類型：動作　*科技需求：P-300、64MB

生死一線的精采遊戲

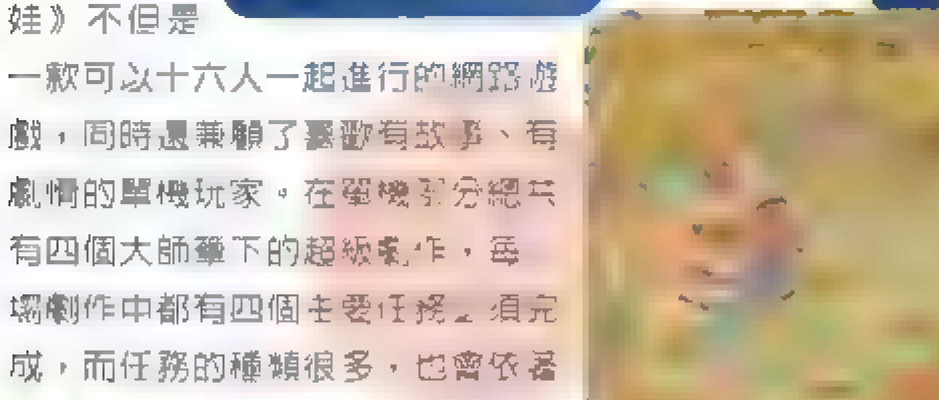


搞笑、有趣的ㄎㄣˇㄋㄧˊ、娃娃及包子三人組又出現了，這次他們又會帶給我們什麼歡樂呢？以下便知分曉！

卡曼大師—羅勃特，決定為他最新推出的偉大劇作舉辦一場別開生面的試鏡會，會中將選出一位最能詮釋此一劇作的超級演員，為了能夠成為羅勃特筆下的最佳代言人，每位角逐者全都卯足了勁，準備參加這場有史以來最偉大的演技大考驗。《狗ㄎㄣˇㄋㄧˊ娃娃》不但是一款可以十六人一起進行的網路遊戲，同時還兼顧了喜歡有故事、有劇情的單機玩家。在單機部分總共有四個大師筆下的超級劇作，每場劇作中都有四個主要任務必須完成，而任務的種類很多，也會依著劇情的變化而有不同的指示，有需要收集物品的任務，有必需在時間限制內完成的任務，還有需要修理和破壞的特別任務。玩家在遊戲開始前可以先選擇自己喜歡的演員候選人，來參加這場飆演技求生存的試鏡大戰。而在網路連線部分，除了會提供所有劇作中出現過的場景供玩家選擇之外，還會再額外增加許多擁有機關或特殊功能的新場景。這些場景有住著壞猴子的森林、藏滿寶藏的豪華皇宮、海盜聚集的孤島及甜死人的糖果森林……等。除此之外，玩家還可以選擇不同裝扮的角色，讓你在網路上也看起來很特別喔！



▲住著壞猴子的森林





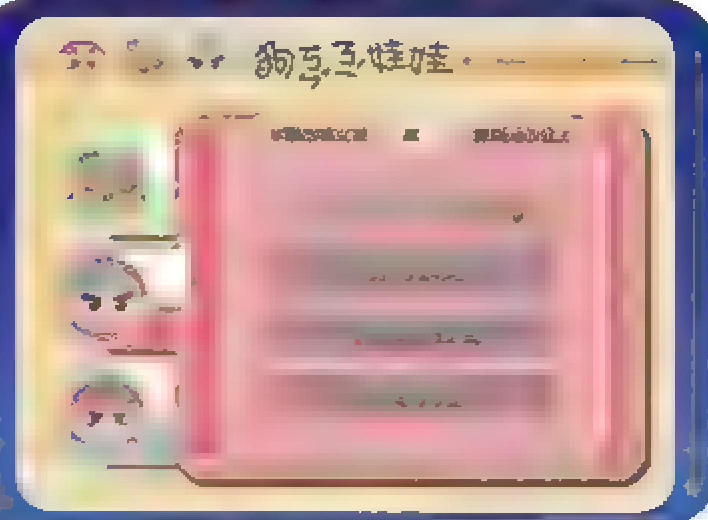
▼甜死人的糖果森林



◀海盜聚集的孤島

會說故事的遊戲選單

從這裡玩家可以隨時觀看自己曾經賣力演出的故事，依據玩家當時選擇的角色不同，會有不同的畫面出現，如果你將每一選項的故事串聯起來，就可以看見一齣完整的戲劇了，當然結局如何？還是看你在戲裡的賣命程度囉！



▶這就是遊戲中的說故事選單

各式各樣的角色造型及其3D構圖



◀男扮女裝的髒
▼ㄎㄣˇㄋㄧˊ

▲天啊！水手服造型的包子▲



◀流著鼻涕
▶的髒娃娃

◀惹人愛憐
▶的小兔子

◀掃帚後面還跟
▲著一隻貓的巫婆

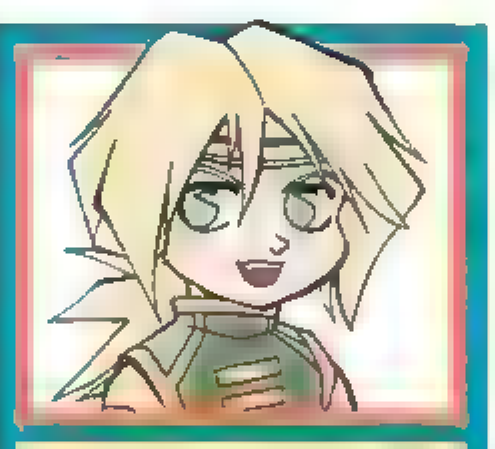
▲可愛的蝸蝸寶寶

戰略星球 R.I.M



預定推出日

＊研究製造所：Fishtank　＊遊戲類型：戰略　＊販賣流通所：英特衛多媒體　＊科技需求：PII 300、64MB

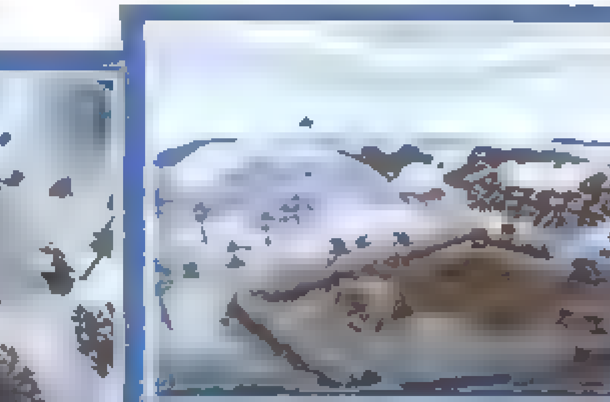


3D觀念運用到策略遊戲上發展已經有不短的時日了，但是把能做到兼顧注重戰術和策略運用的卻寥寥可數。而小藍發覺Fishtank工坊想要用這套戰略星球《R.I.M》來重振策略類型遊戲聲威，看來是很有希望的咧！因為這套《戰略星球》不僅看起來和玩起來都很有科幻動作電影的味道，而且遊戲內的各種設計也非常講究。更重要的是，之前令小藍難以忍受的漫長等待及惱人的資源管理的問題都加以略了，改採用半即時改良系統，調度與攻擊全數一氣呵成，讓小藍更喜歡玩這套遊戲哦

運籌帷幄 決勝千里

一般3D的即時制遊戲，因為部隊移動要考慮地形起伏的影響，大部份都有尋路錯誤的問題，經常發生部隊卡在角落或無法通過的陡坡，導致所有跟在後面的單位全數擠成一團，毫無效率地在原地打轉移動；而又常常在部隊集體移動時，因為彼此靠的太緊或是太散使得這些部隊經常遭遇敵軍的伏擊，成為敵人砲火的活標靶，最後還是得要玩家親身出馬控制才能解決，相信任何偉大的指揮官，都會被這種部隊擠成一團的場面活活氣死的

但在《戰略星球》中，玩家就不用擔心會出現這樣的情形了，由於採用了半即時制系統，玩家可以完全不用煩惱部隊不聽使喚和部隊的射程會受到能見度地形的影響，高興的話你可以一邊泡茶，運籌帷幄談笑用兵。



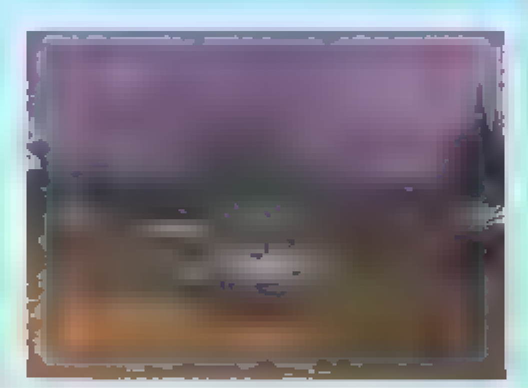
▲實力堅強的作戰基地指揮所
◀驚心動魄的陸戰畫面

以精緻畫面展現遊戲品質

雖然戰略遊戲在許多模式下，玩家通常該用比較遠的俯瞰視野來掌握戰場全局，可是《戰略星球》是採半即時制的戰鬥介面，所以玩家們在遊戲中可隨意調整觀看視角和放大縮小視野，仔細欣賞遊戲中每一個單位的物件模型，小到坦克的裝甲紋路都能看得清清楚楚。而在拉遠視野時，對玩家的在戰場的調度並不會造成不便，更是《戰略星球》引以為傲的地方。







遊戲不只畫面華麗而已

遊戲的單人戰役模式提供了28個任務關卡與 個難度等級，可依自己能力需求而定。呵呵 像小藍就 定會選較高難度的遊戲，雖然敵人和玩家 樣會包圍，會轉進，還會使用各個擊破的策略，大大增加遊戲的挑戰性哦。遊戲 開始還提供了八個的教學任務，讓你能夠慢慢熟悉遊戲的操作介面、基礎操縱技巧及進階攻擊方法等等。



且完成了這些基本訓練之後，你就可以馬上投入《戰略星球》的戰鬥之中，隨著你一步步過關斬將而面對更加艱難的新任務。整個故事的呈現是透過任務簡報和任務目標的戰術解說來傳達給玩家，從「追敵殲滅」、「護衛任務」到暴力玩家最愛的「摧毀一切」都有，而每一場任務的目標都與遊戲主線的故事情節息息相關，讓玩家能深刻的融入劇情中。

多人模式決戰星球

除了依照劇情進行的戰役模式外，《戰略星球》也提供讓玩者設定條件的多人連線模式。在多人連線遊戲方面，玩者最多可以八個人一起透過網際網路、區域網路或數據機在遊戲提供的數十張地圖上進行戰鬥，或是和來自世界各地的玩者廝殺。



上海飛龍



預定推出日 3月

＊遊戲工坊：上海飛龍　＊遊戲類型：3D角色扮演　＊販賣流通所：未定　＊科技需求：PII 350、64MB

徐福私藏長生不老的秘密？

這…這就是所謂的「神化」嗎…這角色是？！

相傳兩千多年前，秦始皇為尋求長生不老之術派徐福出海求藥，歸來後的徐福雖然冒得到所謂的長生不老藥，但卻帶回來其他的東西，即是招靈之術，但此法術非一般法術，而是一種契約，也就是類似西洋黑魔術中的召喚術，由於徐福在學得此法術時無意間接觸了被封鎖在地獄深淵的巨大惡靈，並以三百童男童女的靈魂為交換條件，試驗自己能否長生不死，但事後徐福卻對此契約深感後悔，因為該惡靈也因契約寄生在徐福體內，等待復活，徐福在得知真相後，深怕體內的巨大惡靈一但復活會使獄人間，更擔心一旦將此秘術交給秦始皇後會更加生靈塗炭，所以決定將此秘術隱藏起來，造了另一個陵墓設下強力的結界希望封印住體內的惡靈，他還立下詛咒的誓言要徐家的後人絕對要保守秘密，永世不得再提此事，但時光流轉，一千年後，此事竟被傳成所謂的"徐福密寶"，並引來大批的探險者、野心家等人欲得到此物……。

而主角龍華生是上海地區專管疑難雜症，且小有名氣的私家偵探，一日，事務所來了一位自稱法租界大使館的代表，委託一件法國商人漢彌頓家族千金失蹤的事件。在追蹤調查之後，牽引出密寶事件，參與奪寶的對象竟有日本特務，法國商人及來自各地的奇人異士……



▲遊戲中的五位主角：愛法蘭、邁斯、純純、龍華生、雪拉．漢彌頓、拓拔蒼狼

"徐福密寶"！

真的有長生不老的秘寶嗎？小藍對這也問題也產生興趣，想想能夠一輩子長生不老那該有多好啊！那我小藍就可以一直幫助弱小、濟弱扶傾了^^呵呵！

G魔王：若換成別人我還會相信，但你小藍就不需要了吧～你沒聽過「好人不長命，禍害遺千年」嗎？！^^||

連打戰鬥系統

一般的RPG遊戲戰鬥系統大多採固定回合制（敵我雙方一人打一次），而相形之下，《上海飛龍》的遊戲方式則以AI控制的即時戰略系統，制定戰鬥新規則，以簡單的數字鍵做為人物角色操作鍵，玩家只要按著數字鍵，該角色就會使出一連串的強力必殺技，讓玩家享受如格鬥遊戲般連打快攻的樂趣。



角色位置既是攻擊位置，等待攻擊時機一到，按下該角色數字鍵就可使出華麗的連打招式

神化系統

有別於常見的召喚獸系統，《上海飛龍》首創「神化系統」，所謂「神化」，就是隨著劇情進展，各個主角的能力將逐漸昇華，主角的身體產生變化，最後以另一種形體出現，遊戲進展初期，「神化」可能通常不穩定，必須依靠玩家的智慧，才能將此轉化成有用的一下



▶[illegible]

任務劇情與小故事



實際的戰鬥畫面

《上海飛龍》為了增加劇情張力與豐富性，特別編撰數個分支劇情及25個小故事，讓玩家依循劇情主幹同時也可體驗遊戲中那些NPC角色的人生，不但在不同的時段有不同的劇情，還可自由選擇任一個分支路線品嚐遊戲中那些NPC的生活，使遊戲內容因而更加充實與多元化，而小故事主要目的是提供玩家賺取經驗值、金錢及特殊寶物，並不影響主線劇情，卻可讓整個遊戲更為生色。

漢朝與羅馬

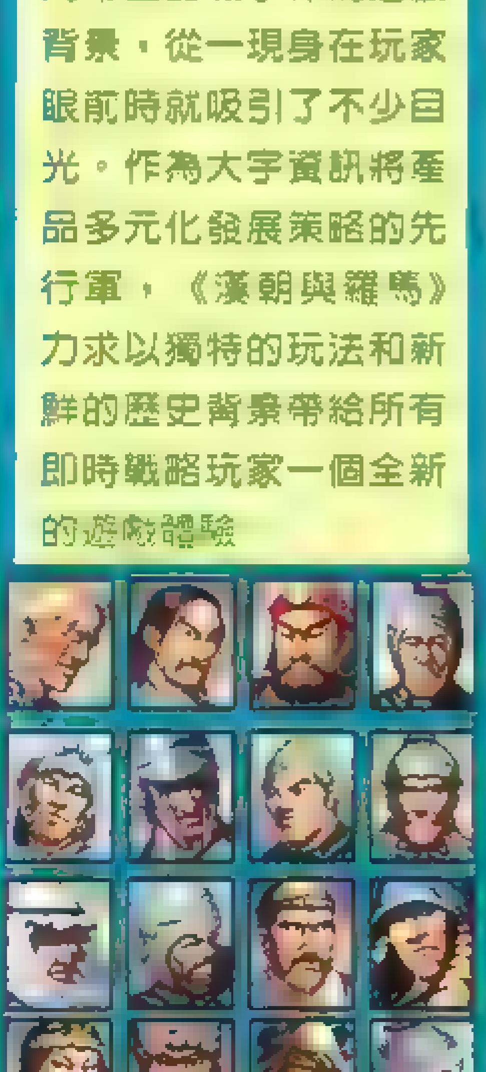





＊研究製造所　大宇資訊軟星科技　＊遊戲類型　即時戰略　＊販賣流通所　大宇資訊　＊科技需求　Pentium II 500、64MB

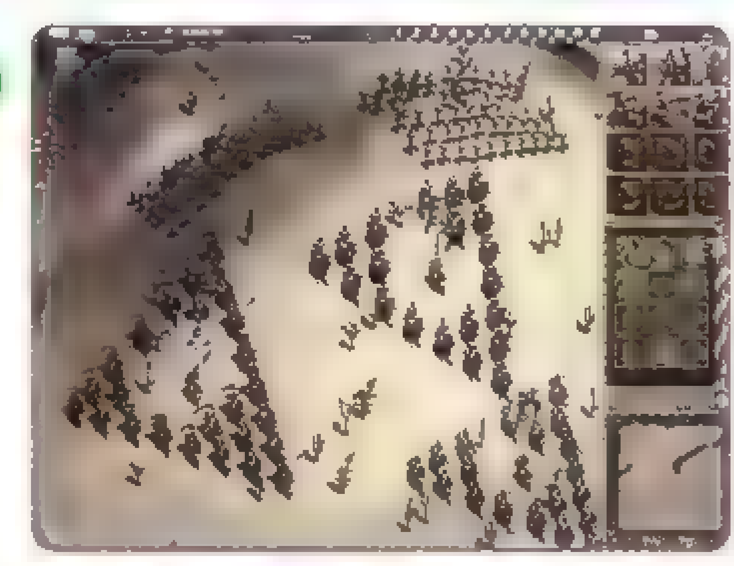


距今2000多年前，在東方的中國有強大的漢王朝，而同時在西方歐洲地區也有存在著羅馬帝國，在某些歷史學家眼中，會覺得這兩個同時存在東西方的兩大強權，其實有不少相似之處，所以大宇旗下的軟星科技就以這兩個強權為名，開發出一款即時戰略遊戲－《漢朝與羅馬》，這款遊戲是以古代東方漢朝軍隊與羅馬帝國的戰爭作為遊戲背景，從一現身在玩家眼前時就吸引了不少目光。作為大宇資訊將產品多元化發展策略的先行軍，《漢朝與羅馬》力求以獨特的玩法和新鮮的歷史背景帶給所有即時戰略玩家一個全新的遊戲體驗



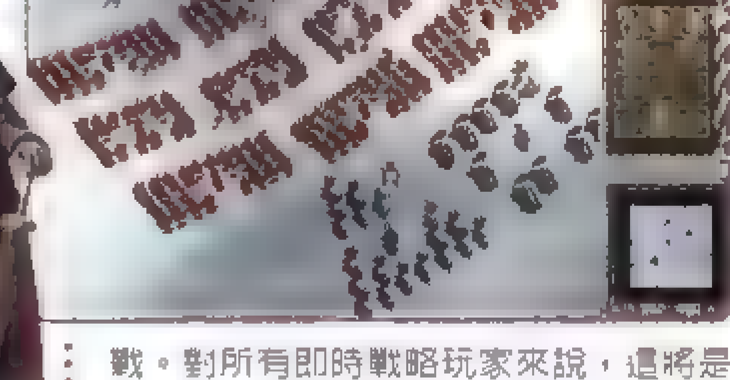
軟星科技的由來

大家應該會對"軟星科技"這個遊戲研發單位感到好奇，讓我們來看看其簡介吧，軟星科技為臺灣大宇資訊於大陸設立之外商獨資公司，目前已經成立的子公司分別有軟星科技（北京）有限公司，軟星科技（上海）有限公司，未來將積極朝向三維技術與網路遊戲發展，並邁向國際市場，這款《漢朝與羅馬》是由上海軟星所研發的。說到"軟星"這個名字的由來，想想也蠻有趣的，大家應該都知道大宇的英文公司名稱為"softstar"，而大陸是個流行直譯英文的國家，所以就直接翻譯成軟星了^^



遊戲背景

在西元前一世紀的東西方，以漢朝王朝與羅馬帝國的英雄為主角，講述兩大帝國的征戰史。東西方總共有12個文明上場，充分體驗古代不同文明的軍事和文化特徵。《漢朝與羅馬》支援最多8人的區域網路連線對戰，可以多人混戰，也可組成東方和西方兩陣營進行廝殺，但無論那種模式，玩家都只能選擇兩大陣營其中之一的兵種作戰。對所有即時戰略玩家來說，這將是一場戰略與戰術的綜合較量。



各具風格的介面

為了讓玩家感受來自東西方不同地域的歷史文化衝擊，遊戲提供了漢朝及羅馬兩套不同風格的遊戲介面讓玩家選擇，兩套介面包括從功能表、按鈕到命令控制臺都給人耳目一新的感覺，而介面的佈局都是一致的。中國古代的水墨金屬風味與典型的古羅馬石刻風味各有千秋，當看膩了一種介面後，換換口味也是個不錯的選擇。



遊戲特色

- [illegible]行分支劇情
- [illegible]分別使用兩種文化[illegible]
- [illegible]歷史小說[illegible]名[illegible]
- 操作[illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]



LOVE TODAY

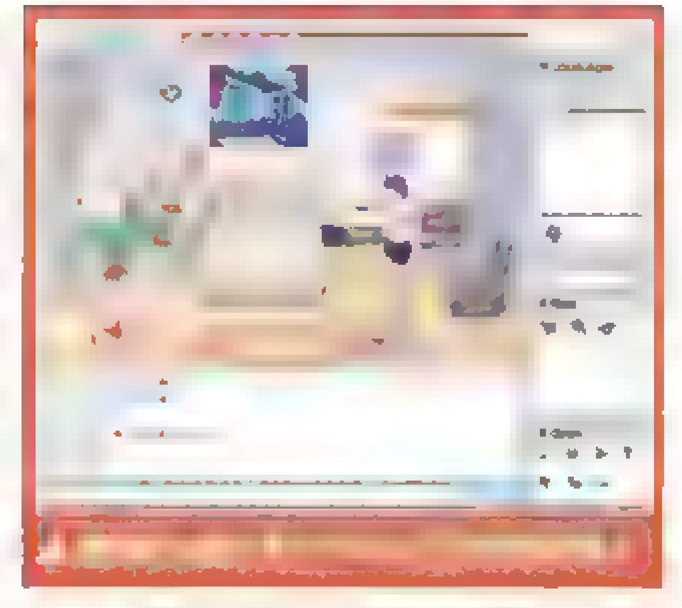
預定推出日：

＊研究製造所：全球歡樂　＊遊戲類型．網路交友　＊販賣流通所：全球歡樂　＊科技需求：未定

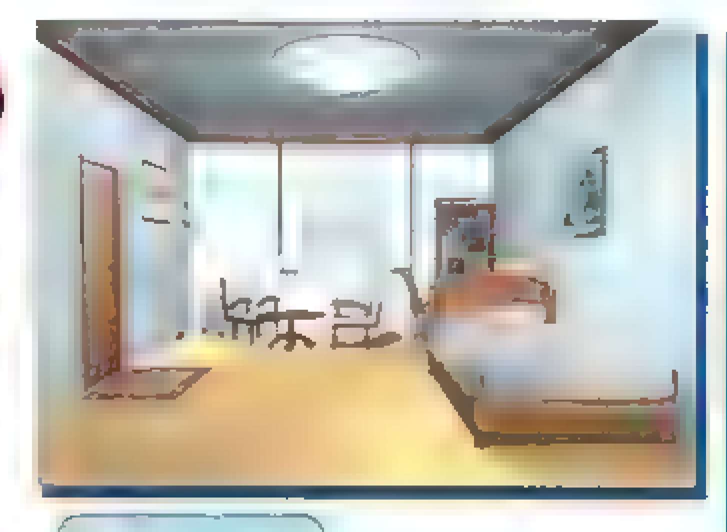
[illegible]

全台首套線上愛情培養遊戲—《LOVE　TODAY》即將現身玩家面前，這是一款大型的網路交友遊戲，玩家在遊戲中將可以完全享受戀愛的感覺。想擺脫過去一昧單純打怪的練功方式嗎，《LOVE　TODAY》將讓你耳目一新。

浪漫愛情的發生地



《LOVE　TODAY》是一款虛擬的愛情線上遊戲，玩家在遊戲裡面可以體驗到愛情發生的一連串過程，從相識到熟識以至於正式交往，甚至於親密的情侶舉動等等，讓玩家在遊戲的過程中，重拾熱戀時那一份暖暖的感動。在遊戲裡，一開始玩家會在專屬自己的房間出現，每個人都有自己的專屬房間，玩家可以先與遊戲裡面的其他玩家交談，進一步可以邀請心儀的對象來自己的房間進行私密的個人談話，讓兩人能有更進一步的認識。於是，一段浪漫的愛情故事將在此展開。





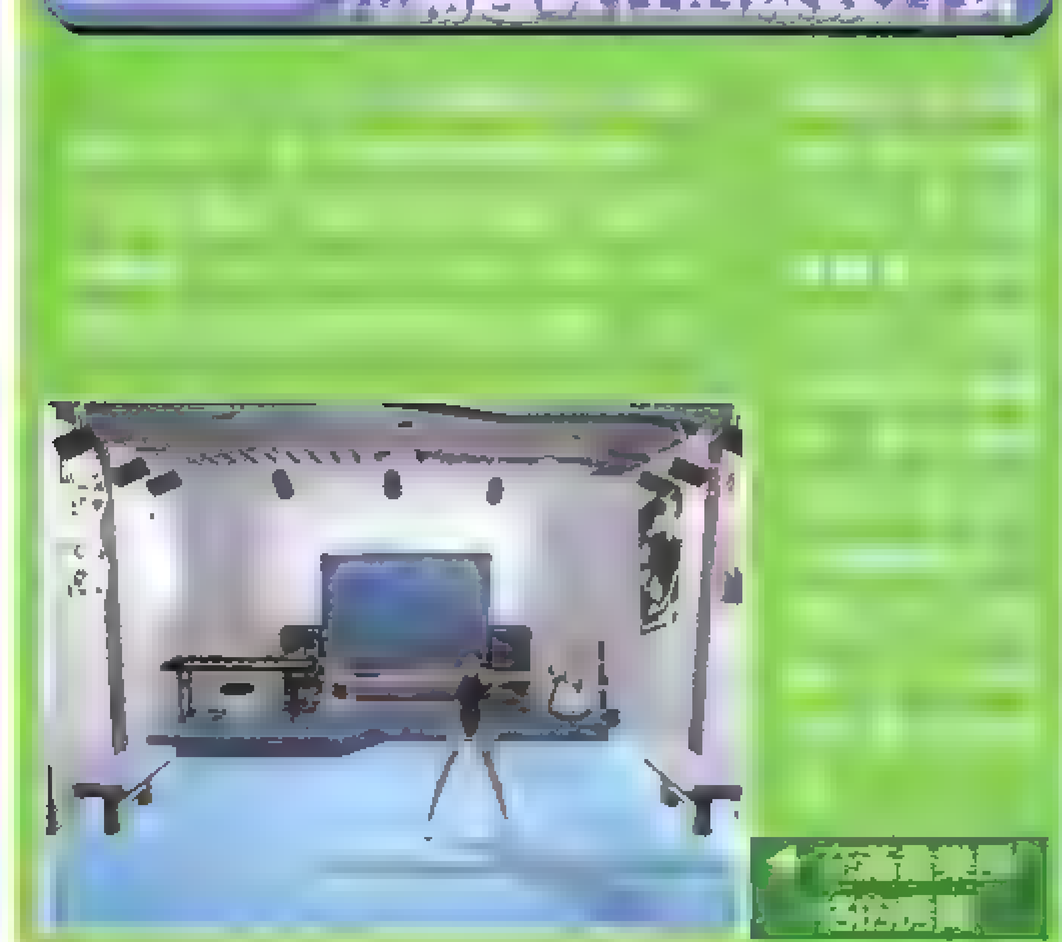
最近也厭煩了打打殺殺，想找個人好好地談場戀愛，《LOVE TODAY》正好可以滿足我的需求　不過，由於網路的隱匿性，真希望別遇到個人妖>_<

各式各樣的表情動作

在遊戲設定裡，每位人物都有各式各樣的表情與動作，舉凡牽手、KISS及擁抱等等，都可以完整的展現在電腦螢幕前。不過要注意的是，任何的動作指令，都必須有錢才能使用喔！因此，在遊戲裡必須努力去賺錢，有了足夠的金錢才有能力向你愛慕的對象表達愛意，畢竟浪漫的愛情也需要錢包作後盾，這點可真的是非常符合現實世界，擁有越多的金錢，所能做的事情也就越多。

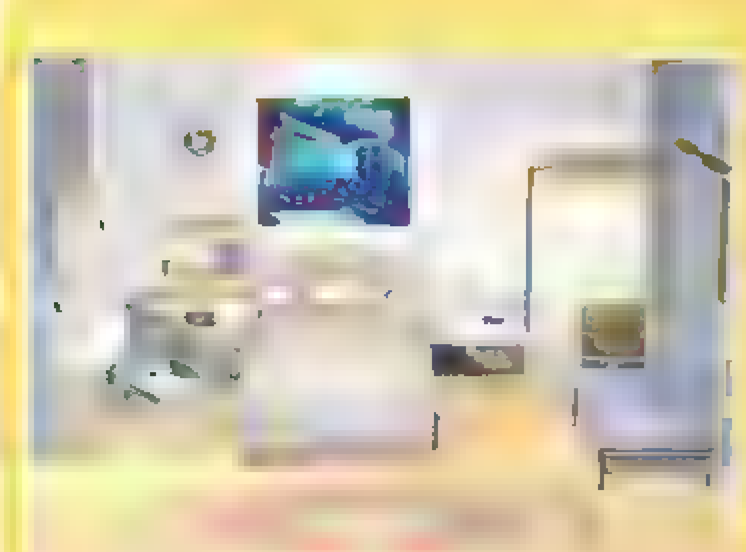


充滿趣味性的賺錢方式



強大的電子商務功能

在《LOVE　TODAY》裡，增加了虛擬世界與現實社會之間的聯繫，也就是將電子商務的功能建置在遊戲裡面，在遊戲過程當中，將可以享受線上購物的樂趣。比如想送禮物給心儀的網友，也可以透過電子商務的功能，在網路購買商品並填妥資料，禮物將會送到心愛的另一半手中，讓玩家不必再為了送什麼禮物而煩惱。

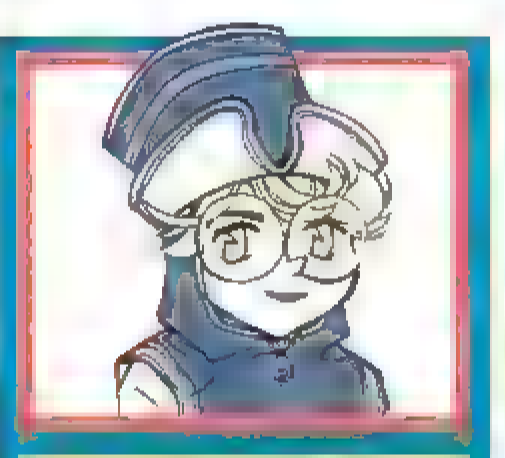


商業帝國 Trade Empires

預定推出日



＊販賣流通所　光譜資訊　＊遊戲類型　策略經營　＊科技需求　PII 300 64MB　＊研究製造所　Imperialism



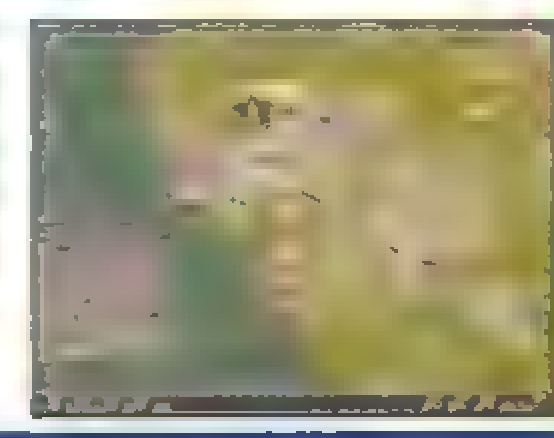
來哦！來哦！大家快來買好吃的年糕哦！趁著過年期間，小尼可是努力不懈的擺攤賺錢，希望能大撈一筆說。結果！跟沙雷納買來的年糕竟都賣不出去，不但沒賺到錢，還蝕了本呢。積貨太多加上通路不暢是很危險的，這些在玩商業帝國時我就應該學到了啊，竟又犯了這樣的錯誤！真是太笨了！

盧斯洛：年糕啊，我吃一口看看。嗯！小尼，賣不好不是你的失誤啦！是沙雷納做的年糕實在太難吃了！

加工增值轉手賺取利潤

在商業帝國中有三種主要的商品：一般商品（如亞麻、絲和鐵等）、奢侈品（如香料、銅礦和香瓜等）和軍備用品（如弓箭、青銅短劍和火藥等），這三種商品有不同的經濟體系，玩家將不同商品，經過一次或一次以上的"加工"後再販售，所得到的利潤自然較為豐厚。譬如從產地將未經處理的"珍珠"運往市場和"銀"一起加工，合成為"寶石"後再輸往需要的市場去販售，自然比單單賣"珍珠"的價格要好多了

▲掌握商品種類越多，發揮空間就越大



◀將不同原料透過加工，可創造更高利潤的產品

建造通路貨暢其流

遊戲中很重要的一個部份，就是建立商道，玩家可以建立海洋或陸地商道來運送貨物達成交易。在設定商道時，首先要考慮的一定是現有資源的供需以及每一個都市中有那些行業建築；此外，玩家還需注意新興的都市或突發事件引起的緊急供需變化，來重新改變商道的設定。如果有都市發生戰爭，軍事用品及建築物資需求就會緊急攀升；若是有宗教變革，那麼可能奢侈品及宗教相關的需求都會停滯。整個遊戲對這些供需設定的相當嚴謹，[illegible]真實趣味性

運用建設操縱供需

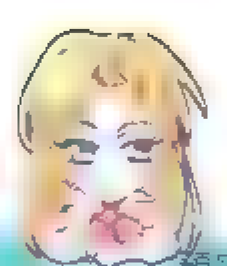
除了運送商品互通有無外，遊戲中你還可以建造並經營不同類型的建築。舉例來說，你運來了絲，可是目前卻沒有會製成衣服的工廠，那就乾脆開一間成衣廠吧！玩家也可以開工匠坊做木器加工，或是開設奢侈品製造廠。除了增加供給，玩家也可以創造需求，你可以藉由購買或建造需要奢侈品的建築來激發買氣。舉例來說，你可以建造宮殿、寶塔和或其他能增加奢侈品需求量的建築，而且不再供給薄利商品（如食物）給小型市場；藉由巧妙的控制供給與需求來主宰其它的商販，並更進一步的壟斷市場與牽制價格！












預定推出日 [illegible]

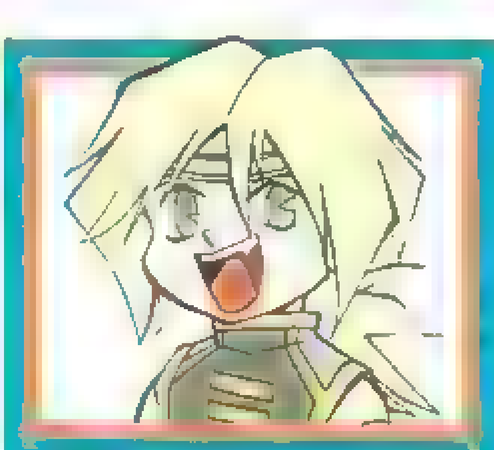
＊研究製造所：尼奧科技　＊遊戲類型：益智　＊販賣流通所：[illegible]　＊[illegible]

少林麻將 強調打牌的臨場感

遊戲中特別強調打牌的氣氛營造，舉凡摸到好牌、爛牌、被吃、被胡、被碰[illegible]都有相對應的特效表現，讓整個打牌的感覺不再是以往那種只有語音烘托，打久了就很無聊的麻將。

假如我們平常打牌要是摸到一張危險牌，心理便開始掙扎，到底該不該打出去呢[illegible]的麻將遊戲，沒有辦法實際去體會這種感覺，所以打起來總是覺得隔靴搔癢，還差那麼一點。而在少林麻將[illegible]加入豐富的特效及[illegible]獨特的人物來彌補這個部分，好比打出危險牌[illegible]會轉成晦暗[illegible]，圖[illegible]的[illegible]情[illegible]後，變成動作也會更[illegible]，這樣真正打牌[illegible]一樣，表現出那種真實感，胡了大牌[illegible]一定要[illegible]，畫面上表現出大富區特效，配合玩家的心情，樂[illegible]最高點。


◀遊戲主畫面



之前被阿雷斯虧了一下，說我小醫去年輸[illegible]褲子，什麼話嘛，那是我小醫有風度耶，[illegible]年給你們吃個甜[illegible]，[illegible]下去了，今年[illegible]了，[illegible]《少林麻將》[illegible]之後[illegible]了[illegible]大力金剛吃》、《降龍十八[illegible]易筋槓》等等的絕技，絕對要在今年一把給他收回來[illegible]到時我[illegible]笑[illegible]

少林麻將 牌桌語音全都錄


◀哈哈～我胡啦～[illegible]

現在的麻將遊戲[illegible]麻將[illegible]一[illegible]，[illegible]牌桌[illegible]，[illegible]語音[illegible]1000[illegible]，[illegible]的時候，[illegible]

少林麻將 最完整的麻將遊戲




▲第一個小遊戲是「選字」遊戲，[illegible]畫上寫了幾個字，有些是有用的，有些是沒用的，玩家要點到正確的字才會跳出對的選項，裡面有「[illegible]人爭霸」、「[illegible]」、「[illegible]」、「[illegible]」三個選項，你看[illegible]



◀第二個小遊戲是「旋轉人物」遊戲，滑鼠往右移，人物就會往右轉，滑鼠往左移，人物就往左轉，[illegible]的旋轉的速度，需要花點技巧才能隨心轉到玩家要的那個人

小遊戲與介面合一！

有些Game中主要會加入小遊戲，提供玩家另一種[illegible]，但是真正去玩的人有多少呢？玩家買遊戲是為了玩主要遊戲，而不是去玩裡面的「小遊戲」，所以多半不會去注意這些額外設計的東西，這種情況下自然就會忽視這些東西了，製作公司[illegible]另一個角度來設計這些[illegible]Game[illegible]期望達到[illegible]Game與介面合一」的目的



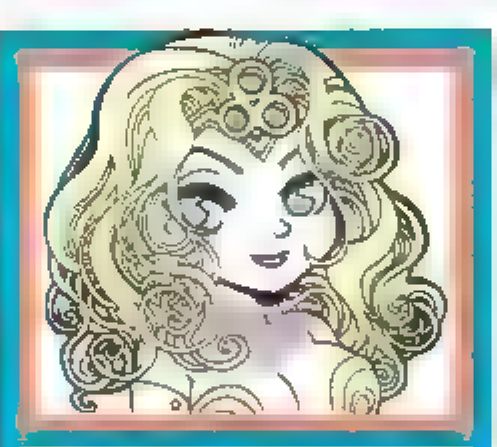
魚美人



預定推出日



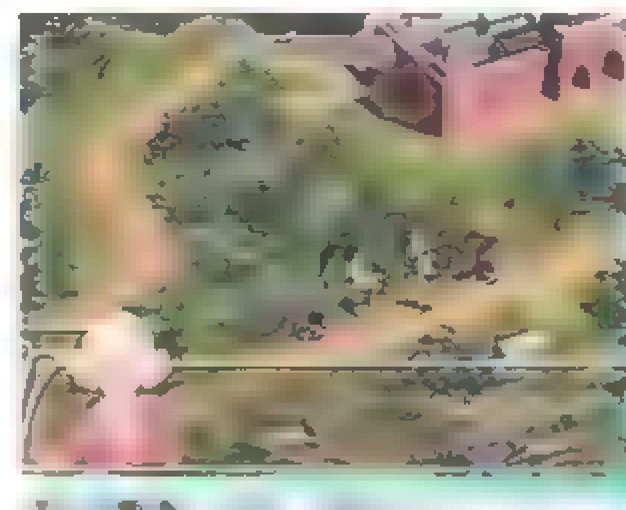
＊研究製造所 吉托比雅 ＊遊戲類型 角色扮演 ＊販賣代理商 智冠科技 ＊系統需求 RAM



這是一個敘述著人類與鯉魚妖精的愛情故事，在上上次的時候，我已經和尼爾斯討論過有關於男主角張子游為什麼總是一副營養不良的樣子了，大家應該都已看過了吧！這次我們可以來看看其他人長得是什麼狀況

精采豐富的京城生活

你認為魚美人只是子游與□□的愛情冒險故事嗎？那你就大錯特錯囉！在魚美人中，你不但可以經歷虛幻的人神戀、驚險萬分的冒險歷程，遊戲中配角的背景故事更是引人入勝的重要遊戲元素唷！只要你耐下心來，與他們一一對話，傾聽他們的故事，對於故事的結局，也會有極大的幫助的咧！





小偷三人眾

小偷三人眾原是一群與家人分散、流離失所的小孩，分別名叫：肥仔、小超和葫蘆丸，因為剛進京城時發生了被□騙錢的事件，所以連京城裡的各家店老闆都對這□個小傢伙恨得牙癢癢的。之後，因為□人眾之一的肥仔，只顧自己吃飽喝暖，被生氣的小超認為不夠義氣而踢了出去

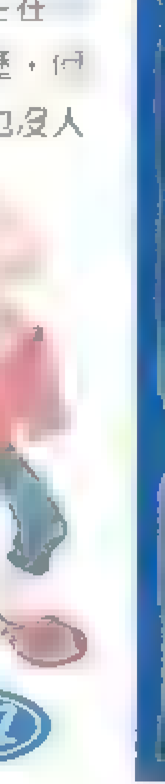


賣藝團小孩

賣藝團在京城中，找了個地方專門教育被他們領養的小孩，其中有一個小孩天賦異稟，擁有能透視人心與未來的本領，而在這段時間中，子游陰錯陽差，讓石頭帥帶走小孩，於是又展開了另外一段精采的旅程。另外，偷偷告訴你喔，在京城街頭，玩家若有幸遇見賣藝團表演，一定要跟跟賣藝團中的婦人說說話，因為在談話的當中，玩家極有機會可以獲得意外的寶藏喔！

尋找山神廟的老夫婦

京城裡，住著一位平凡的老先生，老先生在三十年前到過一座山神廟，並有一段奇特的經歷，但是在三十年後，不但地點、景物已不可考，也沒人知道在哪。老先生無意間跟人們說起這件事，便有好事的人因為好奇而跑去找，不料，不但山神廟沒找到，反而意外負傷回來。從此，老先生便成為地方人士的笑柄，認為他只是年紀大了，為引人注意，故意編造些虛幻的故事來欺世盜名，就連結褵三十年的枕邊人都懷疑老先生。老先生不甘被人白眼相看，決定親自去找，想不到卻出事了！



人與妖究竟能不能有美好的結局呢？





即時戰略遊戲
兩雄爭霸 鹿死誰手
一場超空間的究極大戰即將展開
一段不可能的歷史
一場橫跨歐、亞、非三大洲的百年戰役
到底漢朝的精兵猛將與凱撒的方陣兵團誰能活着?
讓你一嘗手握百萬雄兵的滋味，感動你蟄伏已久的心
漢與羅馬
●獨具特色的即時戰略遊戲引擎
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC

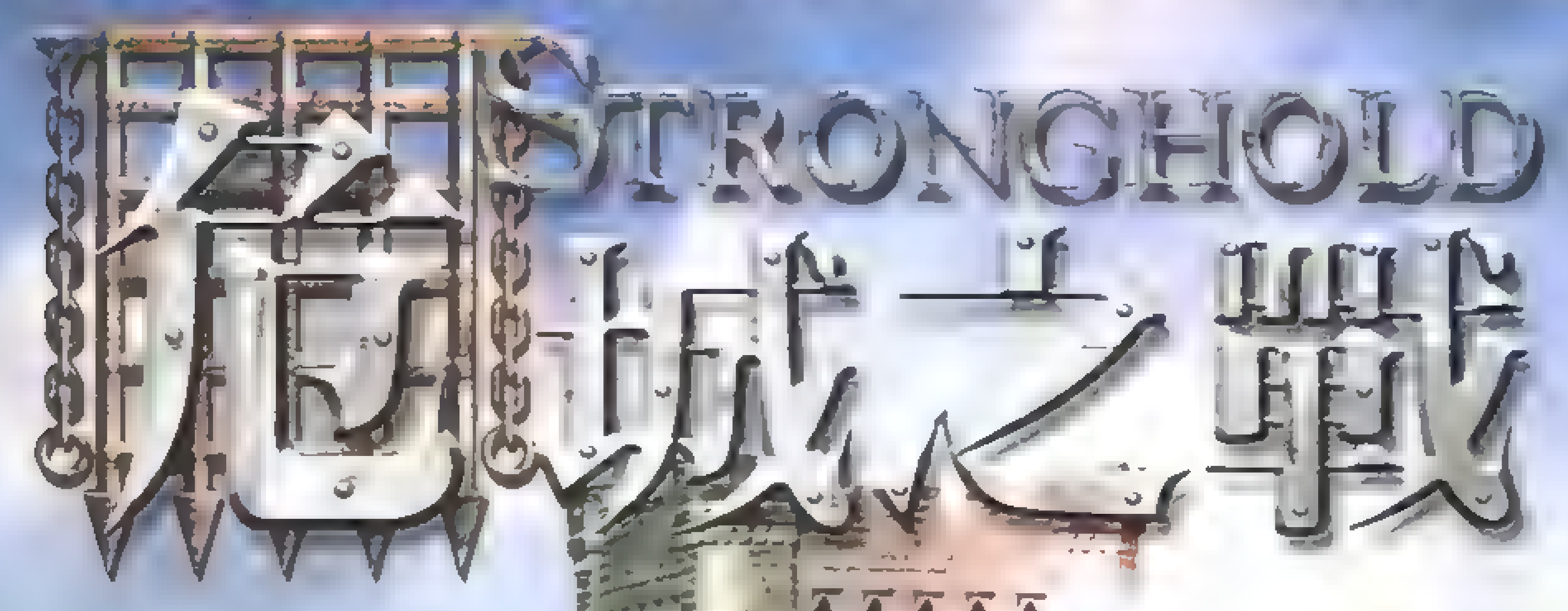


大富翁5 PLUS
忍太郎之尋寶奇謀
本遊戲需配合大富翁五主程式使用
大富翁五資料片熱力發售中
心動組合包 心動不如馬上行動
大富翁五
+
大富翁五資料片
+
大富翁四
特價 850
大富翁五資料片
+
大富翁四
特價 350
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC
(02)8226-5677(代表號)
(02)8226-5655
www.softstar.com.tw



星紀 1543年的初春，希琍伍絲姊姊的亞露西奧妮的長女緹露被綁架了。
這事件是因為在近幾年來沙特立德為延伸其勢力，以致於警備隊與國教系教團發生多次衝突，而牽扯到的綁架事件。
身為警備團團長的希琍伍絲，作出了以武力搶救外甥女的決定....
指極星
The two stars in the Big Dipper a line through which points to the North Star
POINTERS
研發 製造
KOGADO
Software Products
(株)工画堂スタジオ
c 2001 KOGADO STUDIO INC
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC





英文版大好評發售中。

中文版即將上市敬請期待

超過30種類型的城牆、城塔和反攻城的裝備

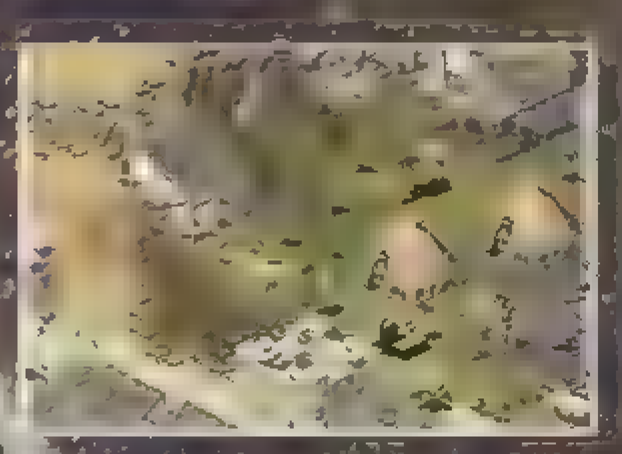
50種不同的建築物。

大規模的部隊類型，可佈署攻城及反攻城部隊。

管理城鎮，維持各個村莊的資源和經濟平衡，

修復受損的城牆、城塔。







大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

裝甲騎兵　再起戰端

你必須在全新的四場戰役[illegible]中，再次[illegible]你的英勇！[illegible]
並且在[illegible]「裝甲騎兵資料片[illegible]」所帶來的30種全新單位，
[illegible]讓你可以[illegible]的創造[illegible]自己的戰役

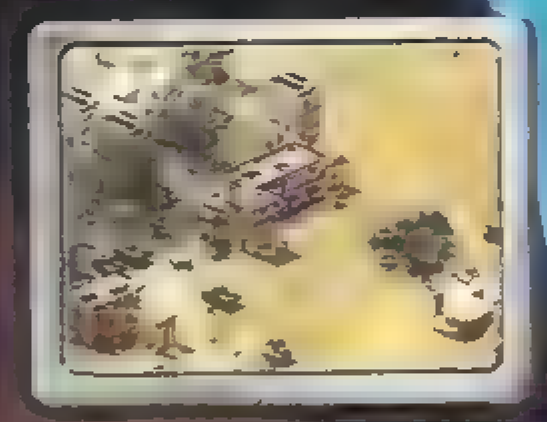
SUDDEN STRIKE

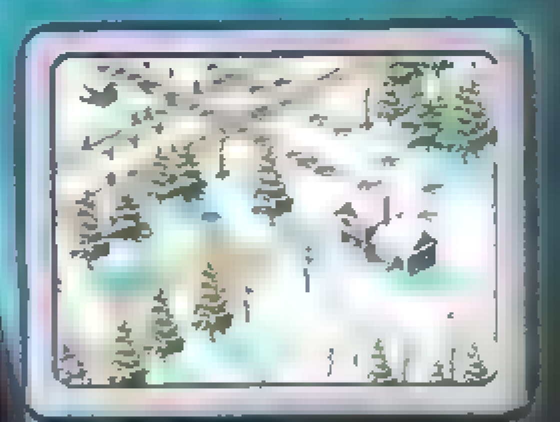
裝甲騎兵資料片

不朽功勳

中文版　即將上市

- [illegible]7個單獨任務
- 支援 GameSpy
- 超過30種新的單位
- 地圖與任務編輯器
- 改良過介面，速度更快
- [illegible]全新的多人連線遊戲

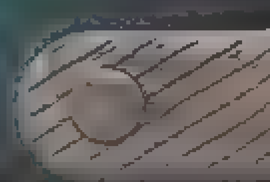








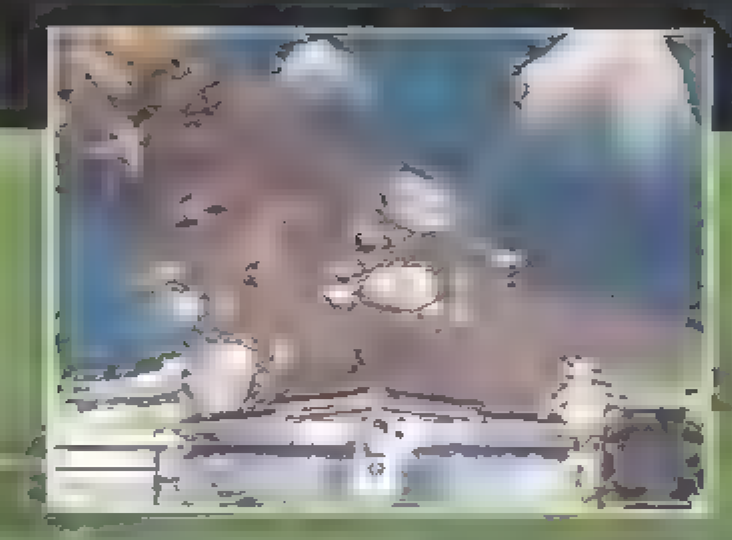




大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.



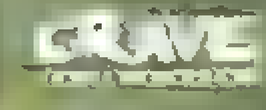




接招吧……！

- 最佳新型態即時戰略遊戲..............................PC Gameplay
- "決戰江戶"將讓玩家體驗不同於即時戰略之遊戲.......Strategy Player
- 決戰江戶如果沒有比魔獸爭霸三好,至少和它一樣好...Game Spot.com
- 獲選E3中最佳即時戰略遊戲..............................IGN.com







全球第一套可以讓你真正體會千軍萬馬的即時戰略遊戲
哥薩克
Cossacks
征服與榮耀


三國英雄再起風雲


鬼兵重生
間爆發、生存意念將被重新定位。
軟體世界
© 2003 DYNASTY



THUNDER FORCE 2
致命武力
重生



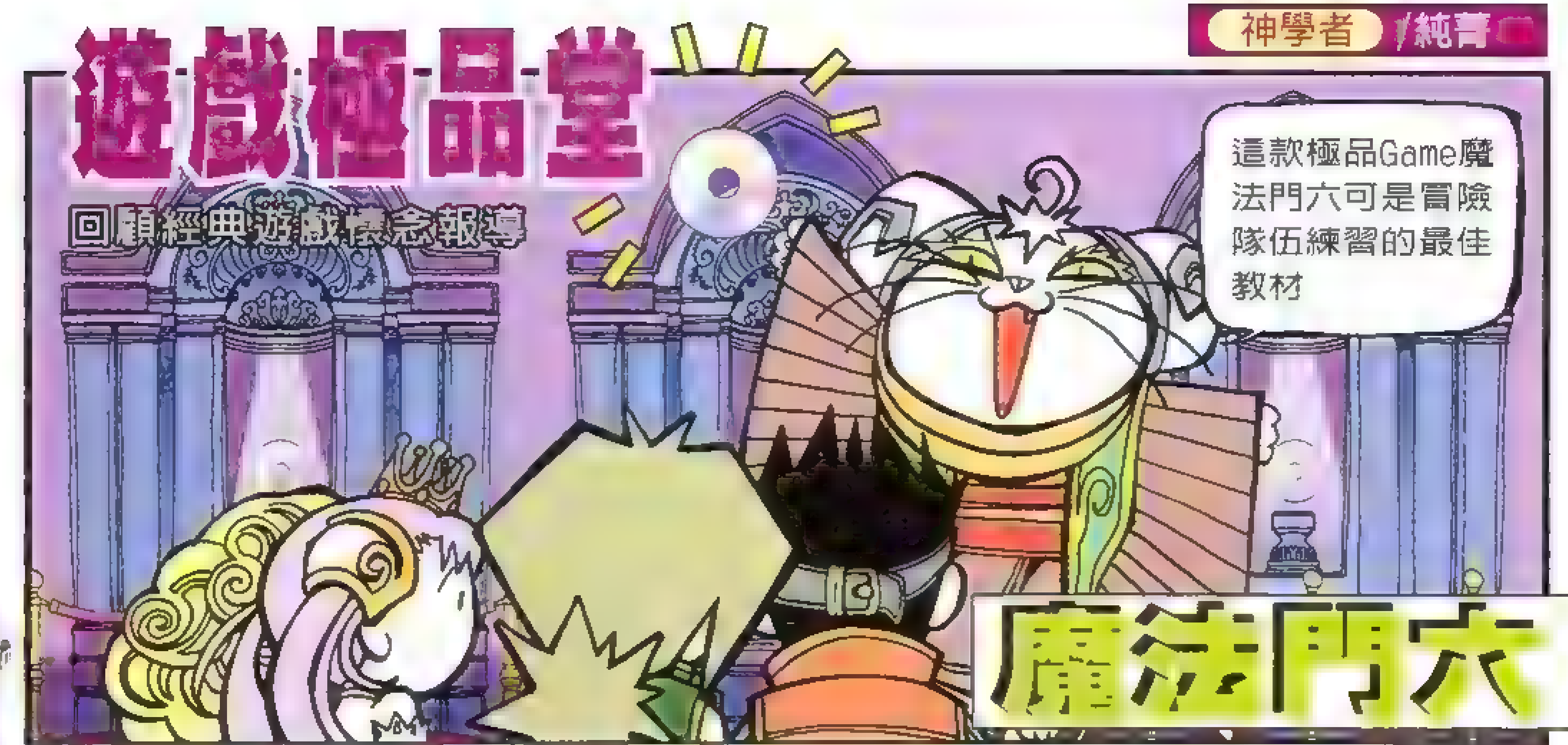
吉托比雅
ATGAMES TAIPEI HUB

大家快來～飆演技求生存
就要見面了！

吉托比雅
ATGAMES TAIPEI HUB
地址·臺北市文山區華興路2號8樓 電話:86633858 傳真.86632609
Address:8F,No 2,cha-chian Road,wen-shan,116 Taipei,Taiwan,R O C.
Tel +886 2 86633858 Fax +886 2 86632609

遊戲極品堂

回顧經典遊戲懷念報導



承先啓後開創新局的作品

玩過「魔法八」後再回頭來玩「魔法門六」的時候，對於第一次享受到龍槍世界的Fans而言，較有倒吃甘蔗的享受。原因無它，魔六在魔法門系列中可說是具有承先啓後，開創新局的關鍵地位。五代的故事到了一個段落，魔六在其後五年才推出，不管是在技術上或是劇情上，都已經是另一風貌，而其後的七、八兩代，可說是都以魔六為基礎衍生而出的。魔六的故事設定是以「魔法門之英雄無敵」為故事背景，在安羅斯國王羅蘭出城後，遇到怪異的夏日暴風雪和遭到邪惡軍團攻擊的難民，於是開始追擊討伐地獄軍團，但是羅蘭懷疑，這背後有更令人驚訝的內幕以及叛徒在操縱這一切……。



▲一剛開始所擁有的道具少的可憐



▲遊戲一開始就必須創造角色



◀這是勇士們的出生地





職業與技能雙修

[illegible]的技能學習，在當時可說是十分先進的創舉。

培養各具異能的角色

法術技能和武器防具技能，則依照各隊員的職業特性去增加學習，武士就沒辦法學習魔法，他天生就是肉盾型人物，升級時力量和HP就是會增加較多；牧師就是學習醫療類和心智類的法術；魔法師是攻擊力強大的光明與闇系法術的使用者；德魯伊教士則是以四元素為主要拿手魔法；弓箭手最擅長遠距攻擊；神聖戰士則是魔法師和武士的綜合體。這些人物的職業設定雖說是依玩家喜好選擇，但是玩家千萬不要讓自己的隊伍裡，都是肉盾或都是魔法類型角色存在，畢竟怪物種類很多，還有地圖需求法術也不同，要是到時候需要水上飄的技能，卻沒人可以學水系法術，那玩家可就要欲哭無淚了。諸如此類的需求，玩家不可未設想到啊！



▼遇到大堆頭的老鼠與龍騎兵。

▲法術表，這樣子表示已經全學滿囉！



▶矮人雖小，攻擊力可都是超強的。

具突破性的畫面表現

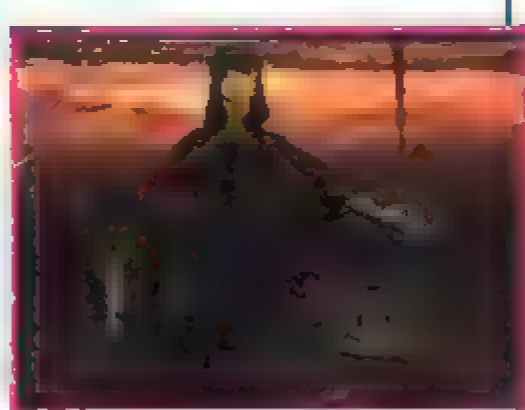
魔六的人物畫面均以真人為裝扮，男性女性角色都有，表情也很豐富，不過要是中毒或被詛咒時，表情就不太好看了……。畫面美術的呈現，在當時算是很華麗的作品，NPC的家很多樣化，每個NPC在對話時，也都以真人面目表現。NPC也有許多種職業可供玩家雇用，玩家可視需要雇用他們，或多或少可幫助玩家進行任務的解決，不過「租金」可不少哦！怪物種類設計更多達數百種，而要記載著玩家需要花多少精神與他們對抗。而要注意的是他們對隊伍中的某些隊員，還有特殊的攻擊偏好，大概曾經有什麼深仇大恨吧？怪物的人工智慧也有分級，某些任務中的怪物會自動追隨隊伍與攪局隊伍，讓隊伍不勝其擾。地圖設計上也充滿危機與陷阱，玩家可以充分享受鬥智的樂趣以及運籌帷幄之間過關斬將的快感。



NPC會像鬼魅般的出現在你周圍

聲音效果　臨場逼真

玩家在進行任務及探險時，遊戲的背景音樂會視場景不同，而營造出緊張或輕鬆等各種不同的氣氛；音效的表現也十分多樣化，時時提醒玩家此刻進行的動作：魔法技能使用時也會因為不同的法術而有不同的音效：多樣化的聲音表現讓遊戲進行中不會太枯燥無味。人物對話有時候也會有真人的對話出現，有時候也會有被NPC趕出店的劇情，十分幽默有趣。而玩家解任務時，不但可享受殺戮的快感，也可轉換成回合制，運用策略及使用法術，進行一場充滿美感的戰鬥；在地圖中更可享受解謎和突圍的挑戰，如此豐富的樂趣，不禁讓人覺得魔六真是一款充滿藝術的遊戲啊！



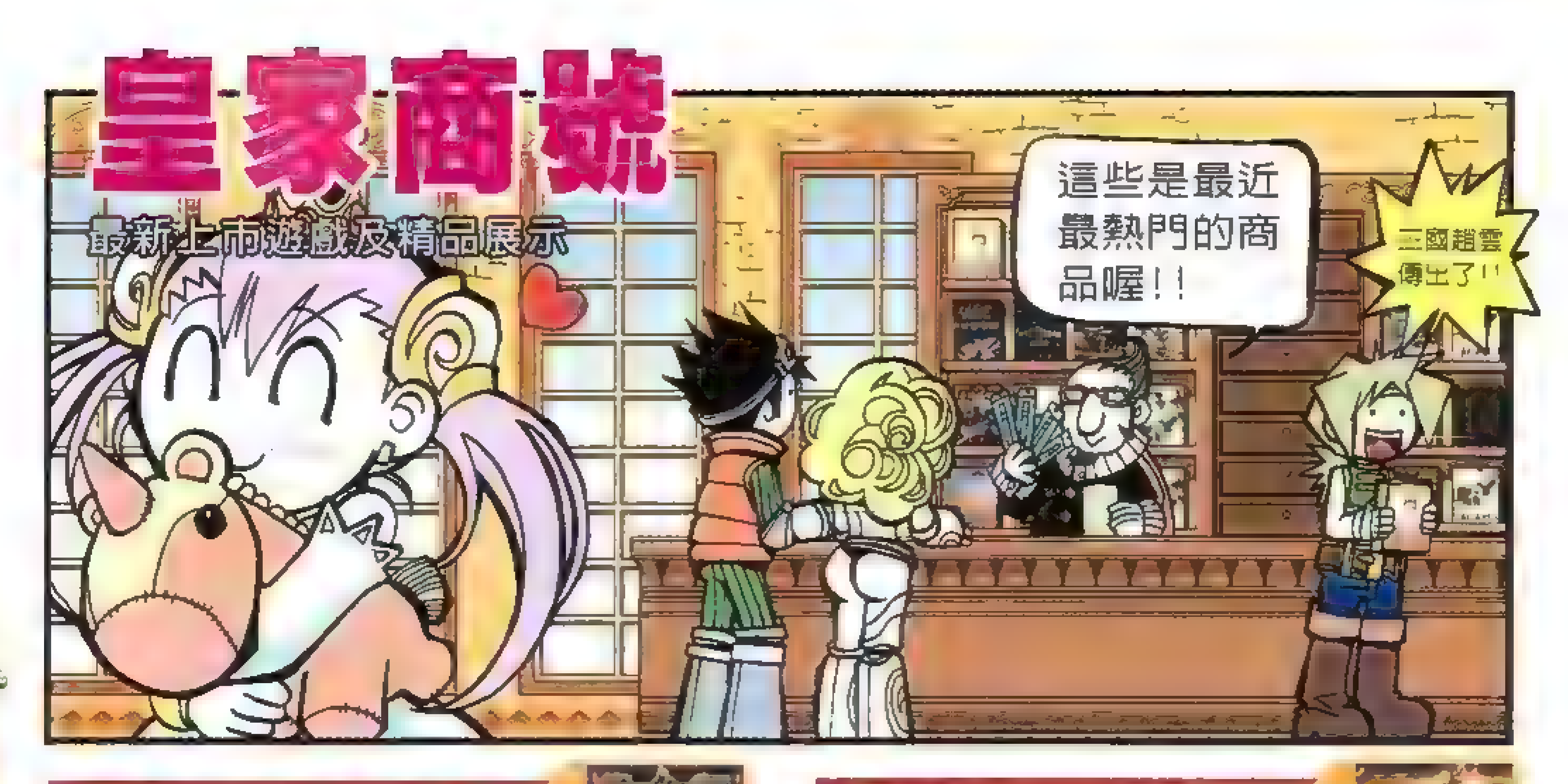


保有豐富的任務支線

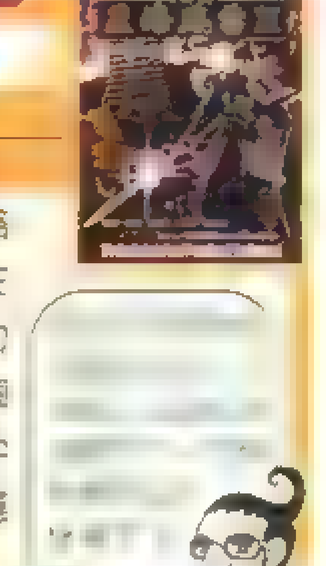
在遊戲進行上，玩家將在某個地圖完成一些任務，藉此升級後，才能再前進到下一個區域去進行下一個任務。所有遊戲的主軸都以解開議會任務為主線，支線的任務則以體驗當地的傳奇神話為主，關卡也非常豐富，玩家可以自己選擇要不要去執行。各地圖裡除了有不同的怪物之外，還有不同的寶物酬謝這些勇士們，不要輕易放棄尋找，這些都是勇士們可學習技能、提升裝備以及賺錢的地方。而每次勇士們升級後，都會增添技能點數，玩家可自由選擇自己想要的技能。但要成為某種技能專家或大師，則要前進到某個城鎮後才有機會，這樣一來，有很多的城鎮玩家就算走過了，為了學成該種技能也必須回頭再走，而怪物也會再生，讓玩家多了練功的機會。



▲我…我…我………生重病了…



三國星海風雲 2



以三國人物為背景，類似星海爭霸的即時戰略玩法，在一代中帶給不少玩家新奇的感受。在二代的架構中，魏、蜀、吳三國各自代表了力量、魔法與科技三個不同的領域，所以，三個陣營所擁的戰力也就完全不同。這次的遊戲中兩國不但可以同盟，勢力減弱的一方還可以選擇成為另一國的屬國呢！

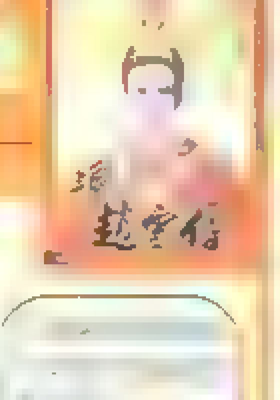
三國群英傳 III



堂堂進入第三代的三國戰略遊戲，在這一次對戰的場面，由於前代敵我雙方最高上限200人，一口氣擴增為400人，也就是說一場戰爭中將會有800人出現在螢幕中。此外在三代中還加強了地形的影響力，遊戲中 50 多個城池都有不同的地形，像是南方由於長江直通貫，最好多派上擅長水戰的將領來作戰才有利。



三國趙雲傳



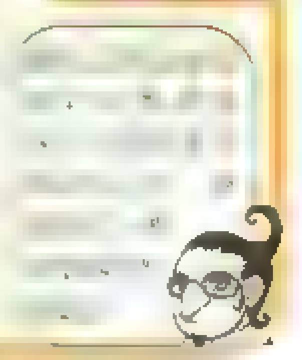
這款三國遊戲的最大特色，就是完全跳脫以往玩家對於三國遊戲的傳統刻板印象，它並不是採用戰略模擬或是即時戰略的方式來加以呈現，而是決定利用動作過關的方式來闡述主角趙雲的種種功績。這款遊戲僅僅需要一支滑鼠就可以走遍天下，再輔以鍵盤熱鍵的方式，玩家很方便的就能根據戰況做出最佳決定。



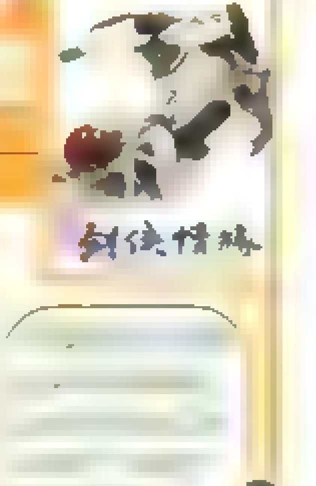
大敵當前 (S.W.I.N.E.)



這是一款以鮮豔生動畫面、再加上怪異的光影及爆破特效為特色的即時戰略遊戲。遊戲的故事背景非常的特殊，彼此對抗的兩大種族，竟是"野豬"和"兔子"，其實"野豬"的寓意就是現代世界中的獨裁政權，對手"兔子"則是自由民主的共和政府，而兩軍的對決，就像二次世界大戰中"同盟國"與"軸心國"的對決。

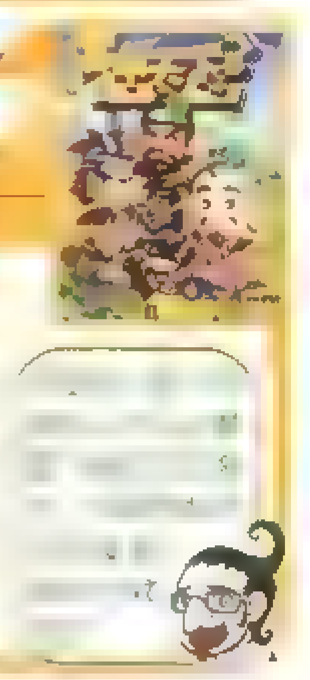


新劍俠情緣



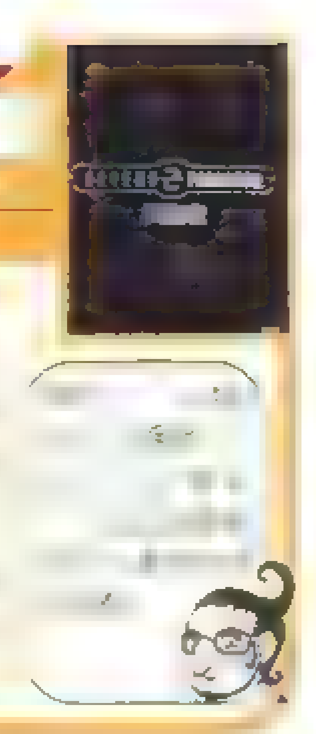
《新劍俠情緣》的背景發生在金人肆虐的南宋時期，在這個歷史背景下，引出了一幕幕武林的恩怨紛爭。遊戲中，既有岳飛、韓世忠等歷史人物，也有獨孤劍、張如夢等一代武林豪傑。以情感人不再是故事的主線，取而代之的，是揭露武林的陰謀，以及在愛情和友情路的故事中所引出一段段蕩氣迴腸的武林傳奇

富甲天下 3



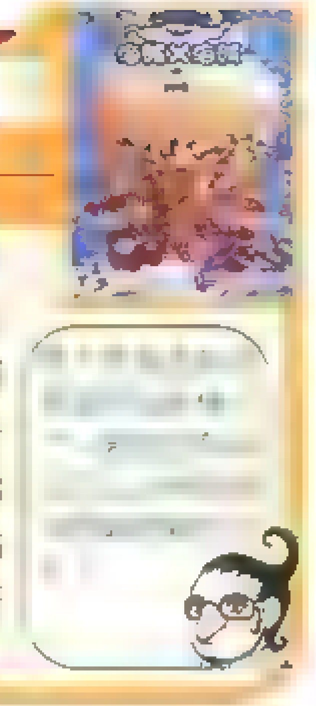
富甲天下轉眼間就已經邁入第三代了。三代中除了維持一貫幽默風趣的特色外，還增加了不一樣的遊戲模式。一統天下模式中，玩家可由曹操、孫權、劉備三位主公中擇一進行，三個主公的屬性、條件和關卡不同。群雄並起模式就是所謂的單關模式，玩家可由十一位主公中自行挑選並設定條件來進行遊戲

異形 2



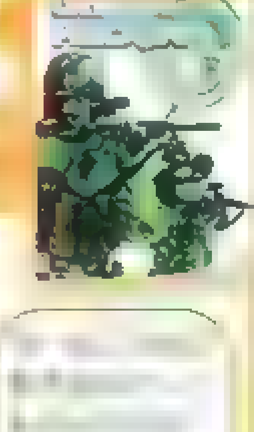
以電影異形為主體所改編的第一人稱射擊遊戲。《異形 2》為第一人稱射擊遊戲帶來了全新的對戰觀念，也就是能力與屬性相剋的三族鼎立、剪刀石頭布式的互相抗衡。彷彿是即時戰略遊戲《星海爭霸》的第一人稱射擊版，《異形 2》提供了人類、異形、掠食者三種可選的種族、12 個不同職業，讓網路對戰不再只是火箭筒與散彈槍的差異而已了。

海賊 X 海賊



這個海賊遊戲是一套以在廣闊的海洋探險、尋寶為藍圖的大富翁角色扮演遊戲，它與其它同類型遊戲最大的不同就是它能召募伙伴一同探險。遊戲中玩家可以到特定地點，招募各式各樣特色十足的傭兵，附帶一點，這裡所指的傭兵除了人類外，還有像是大鳥怪－飛的高、骷髏兵－涼舒舒……等各種長相奇特可愛的怪物，也含涵蓋在內哦！

火線獵殺 Ghost Recon





《火線獵殺》是一款具有良好血統的第一人稱射擊遊戲。他承襲自《彩虹六號》那種具備最先進武器資料及最真實的任務設計的特色。在進行遊戲時，也比之前具有更大的自由度。玩家不再因為受到地圖和空間的限制，而必需合著走廊攔殺 20 公尺外的目標。相反的，由於戰場從室內移至室外，玩家將有機會在山區地形利用各式各樣的武器完成任務目標。

決死突襲隊 Deadly Dozen

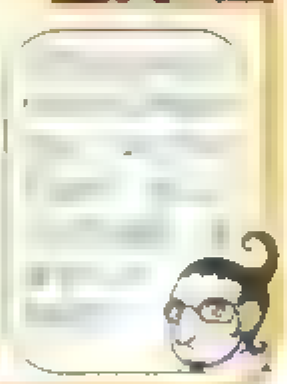




《決死突襲隊》是以二次大戰為主題的第一和第三人稱射擊遊戲。遊戲提供 12 名大兵供玩者選擇，但是每次出任務時限定只能控制四個人，所以要小心的挑選適當人選。遊戲中有兩種難度模式供玩者選擇：真實模式和電玩模式，喜歡體驗逼真的戰爭場面的玩者，可以選擇真實模式，另一個電玩模式就稍微輕鬆，玩者可以承受較多的子彈。

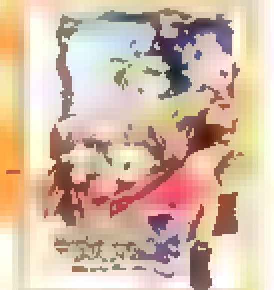
決戰江戶 Battle Realms

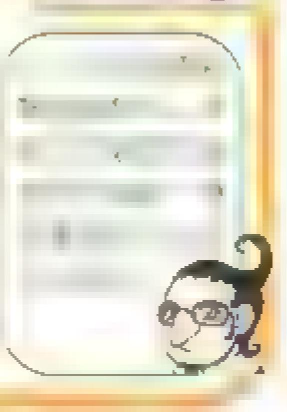




以神秘的古老東方世界為背景的《決戰江戶》，相較於其他即時戰略遊戲，更注重玩家對單位的掌控能力，而非以量取勝的人海戰術。遊戲中單位數量的上限，最多約 40 人左右。隨著時間的流逝，農民將會不斷地誕生，而人口成長的速度則取決於玩家當時的人口數量。因此以往那套大肆採集資源從事生產，以最強兵種大舉壓境，在這裡是行不通的。

奇蹟花園

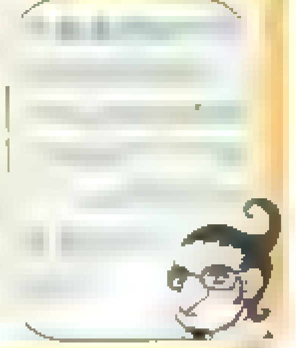




這是一款超可愛的遊戲，美麗的人物場景及簡單易上手的設計，尤其是遊戲裡面的香料娃娃，真是一個比一個生動好玩。遊戲中除了在美術方面，秉持TGL華麗的日式畫風，創造出許多美麗可愛的人物及場景外，更加入了即時戰鬥的戰略性以及解謎的思考性，在與伙伴共同冒險的歷程中，絕對帶給玩家最豐富的內容及樂趣。

風之翼 MegaRace3

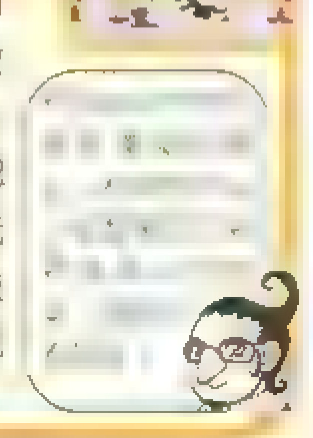




《風之翼》最大的特點就是它跳脫舊有的"賽車"常理，玩家們所駕駛的飛行艇將不受賽道限制，可以"飛"離賽道，在真正全3D的空間中，作出更多精彩的超車、攻擊、閃躲及撞擊等動作。玩家所能作出的車輛動作可能性不單單是加倍而已，而是無限成長！不只如此，遊戲中所提供的賽道之多樣化，可能是愛好賽車的玩家們玩遊戲這麼久都沒體驗過的。

瘋狂政治麻將





在瘋狂政治麻將裡，玩家將和台灣政治界的 12 位菁英，一起在牌桌上一較高下。這些政治人物的表情都被誇張的盡數收錄在遊戲中，真是真是令人發噱的樣子：絕對讓玩家一眼認出爆笑不已！遊戲中也特地開放了許多規則玩法與條件，讓玩家可以自行調整。同時，也支援十六張麻將的規則，讓喜歡遵守十三張規則的朋友可以自行加入遵守！

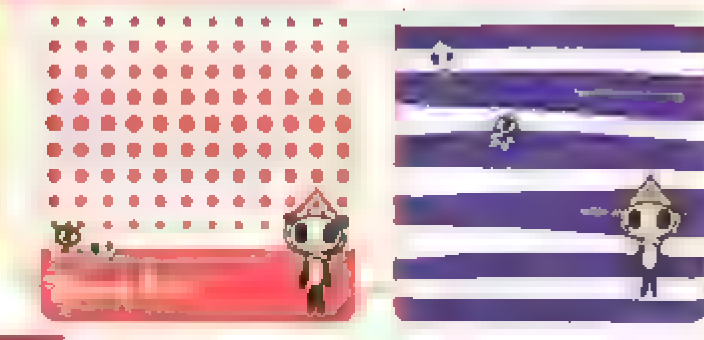
NEW SHOP 遊戲周邊展示區

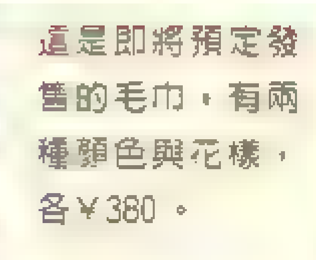


這一次為各位國民們所介紹的，是目前日本相當熱門的周邊商品，以日本人的行銷手法，這些大受歡迎的周邊，也不難見到往後會發展其他多媒體產品的可能性，所以本御用商人在此預言，這兩項產品在不久的將來，即將攻佔你我的視線。日本人習慣將此類產品稱為Character goods，會將其塑造出一種性格，達到人性化的訴求，以簡單的線條，讓許多人愛不釋手。

時髦熊貓

喜歡聽流行音樂的時髦熊貓，性別不明，是由插畫家笑笑亘子一手創造出來的人物。其工作室名為Bathroom，負責時髦熊貓周邊商品製作與推廣。





這是即將預定發售的毛巾，有兩種顏色與花樣，各￥380。

行動電話周邊類



布質吊飾，￥680。





手機吊飾，￥700。

12月2日發售的限定版本



零錢包，這系列都是推出藍色與紅色的兩款版本，各￥850。

便當袋，各￥1000。

鉛筆布盒，各￥700。

人偶類



中型布娃娃，M-size，H250 X W150 X D150mm，￥1500。

小型布娃娃，S-size，H150 X W100 X D100mm，￥1000。

由Bandai出品的人偶，頭套可以穿脫，全長35cm，共有三種樣式，請注意，他們手中所拿的提袋也都不一樣喔！





去年12月上旬所發售的布偶，分為善之DNA與惡之DNA。



H145 X W50mm之貼紙，共有八種圖樣，各￥150。





直徑30mm的胸章，共有八種圖樣，各￥200。

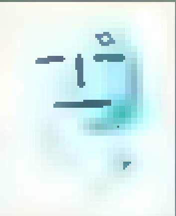
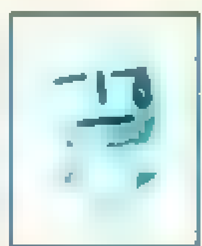
海人系列

藍色是海人，綠色是山人，粉紅色是谷人，白色是雪人，分別代表海、山、谷、雪。而每一種代表的顏色之下會有四種不同的表情－平常不苟言笑的普通表情、生氣的表情、哭泣及微笑的表情。

布偶類



在純白的肌膚上寫有粉紅色的表情，非常可愛的雪人，大小約21cm，是屬於S-size，也是分為普通、生氣、哭泣、微笑四種表情，各￥1200。

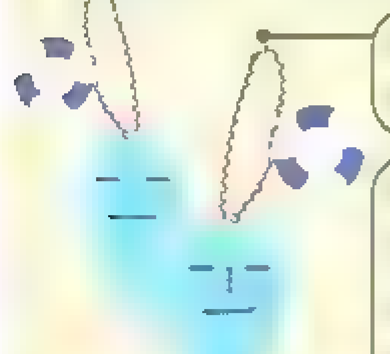

月夜的海人，在夜光中會發亮喔！在黑暗的場所也不會感到害怕，同樣也是分為四種表情。長15cm，各￥880。



四種表情的雪人吊飾，長11cm，各￥580。



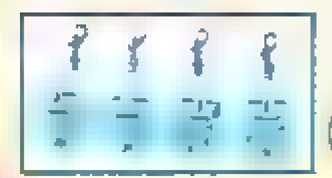
雪人雙表情吊飾一組裡面就有兩個表情，相當划算，長6cm，有兩組各￥480。



手板質材的海人，共兩種表情各￥450



身體上有一個愛心符號，代表是個幸福的海人！適合送給期望得到幸福的每個人，￥580。



四種表情的海人，各￥580。

其他



牛仔布質材的外出袋，H170 X W180 X D130mm，￥1200，適合步行者提用，共兩種顏色。

江戶之子造型的海人，￥250

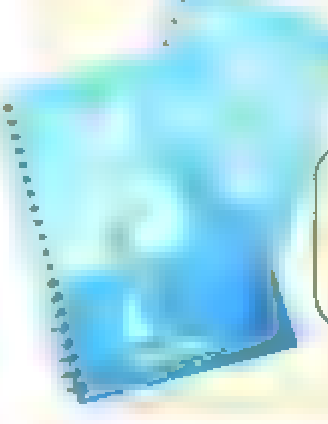


有加上護腕功能的滑鼠墊，讓長時間操作滑鼠的手不感到疲累，共兩種款式，￥650。

雪人海人別針，各￥250。

文具類

六孔的隨身記事本備用填充紙，每一組裡面有四種的圖樣，￥200。



B6 size的筆記本，各￥300。



便條紙，各￥180。

聖女之歌 超美麗年曆送給你

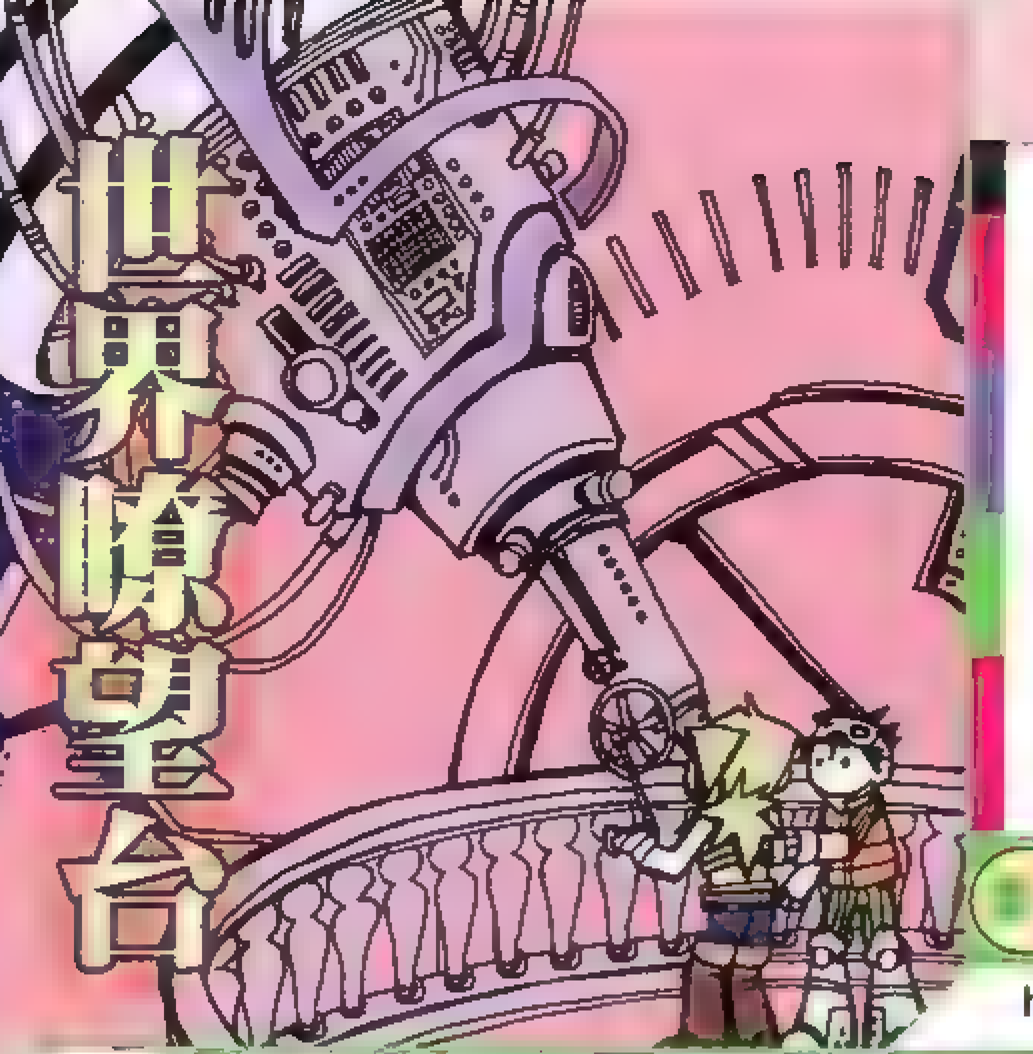


本期遊戲周邊展示區，我們所準備的是去風雷時代所提供的聖女之歌年曆50份，用來贈送給國民們。這份年曆裡面的圖案，可都是聖女之歌的場景喔！真是太美麗了，收藏與實用兩相宜，請大家踴躍爭取喔，由於數量有限，還是要回答問題喔。

★本期的遊戲極品堂中，我們所呈列的[illegible]遊戲？

1. 魔法門四
2. 魔法門英雄無敵
3. 魔法門六
4. 魔法門英雄誌

將正確答案勾選在我們的戶口調查表中的，你就有機會可以獲得這份值得珍藏的年曆喔！

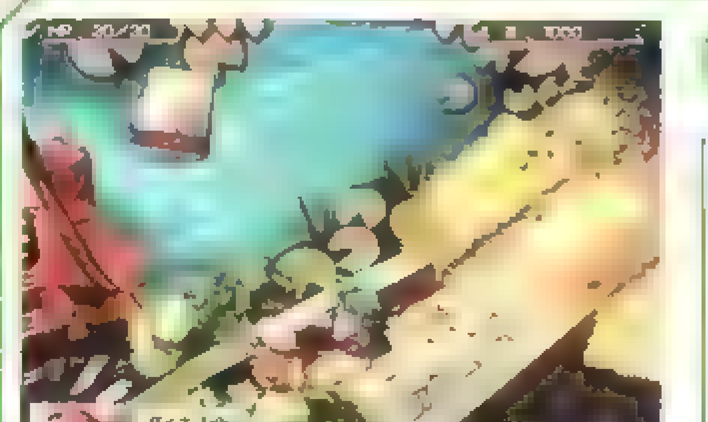


ZWEI!!

用發動連續攻擊來習得超必殺技是個很有趣的點子，由兩人再加一隻(寵物)發動必殺技的畫面更是華麗絢爛無匹，FALCOM果然不愧是FALCOM，好樣的！

FALCOM ●作業系統：J-Win95/98/Me ●價格：￥6980 ●區別：一般

http://www.falcom.co.jp/



不可思議的漂浮國度

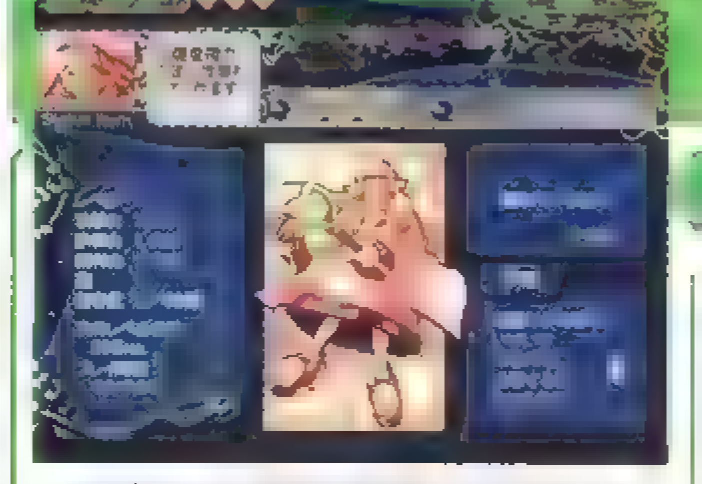
格蘭瓦倫，是一個由數個浮游大陸與小島所構成的不可思議世界。遠在魔法技術至為興盛的神聖王國時代，各地使用「傳送之門」來連結各個獨立小島，但現今已經失去了這個技術，在衰退的過程之中，居民以機械技術發展出飛行機作為各地間的交通聯繫。

在格蘭瓦倫邊境有座漂浮的大陸(島)，名為阿爾捷斯，在五百年前此地正是當時魔法大戰的決戰之地，因此存在島上的各種遺跡與迷宮，至今仍被完整的保留下來。雖然現在這裡僅有著自然資源與平和的農家景觀，但卻不時仍會有冒險者前來尋幽探訪。在島上的布毅村裡，住有一對少年男女，男孩名為皮可，女孩則叫比比洛，就在某天二人上完課的歸途中，發現了一位外來的神秘蒙面客，二人一路跟蹤至神殿，發現他竟然殺了守衛盜走六座女神像！此事當然非同小可，於是村長賦予二人使命，要他們出去查探這件事的真相……。





動作角色扮演再開新局



▲設定當為電腦操控時的作戰方式

謎題．陷阱．寶物……歡樂滿載！

《ZWEI！》確實是一部很有趣的作品，除了以純手工繪製的2D超華麗場景和逗趣可愛的角色與敵人之外，還有別出心裁的系統設計。首先是寵物系統，玩家在一開始就可以選擇以貓或狗來命名飼養，這些寵物可不是養著好玩而已，在冒險中也可以帶著牠們幫忙收集道具或是增加戰力，包準您會愈來愈喜歡牠。其次，玩家角色可以從皮可和比比洛二人中任意切替，皮可所代表的是近距離物理攻擊，而比比洛則是遠距離魔法攻擊，玩家可視需要自行配置。在畫面右下方還有一個不時移動的力量計，捉住它充滿的瞬間發動攻擊，可以大打擊造成敵人一時麻痺，對付大型敵人時尤其有效。同時《ZWEI！》也是FALCOM號稱有史以來頭目角色最多的一部，20個以上的大型敵方角色，讓大家一次打得過癮！更有趣的是，除了冒險模式之外，遊戲中也安排了橫向捲軸的射擊模式，在這部作品裡可說處處都是驚奇！

Princess Knight

製作長達四年的超級大作，多達28位的登場角色，可說囊括了各行各類、形形色色的諸多代表性設定。挑選出您最喜歡的類型，讓她們成為您忠實的騎士為自己效忠戰鬥吧！

SARANG | 作業系統 J Win95 98 Me 2000 | 價格 ￥8800 | 區別 18禁

http://www.mink.co.jp/

由少女成為戰士的壯大史詩

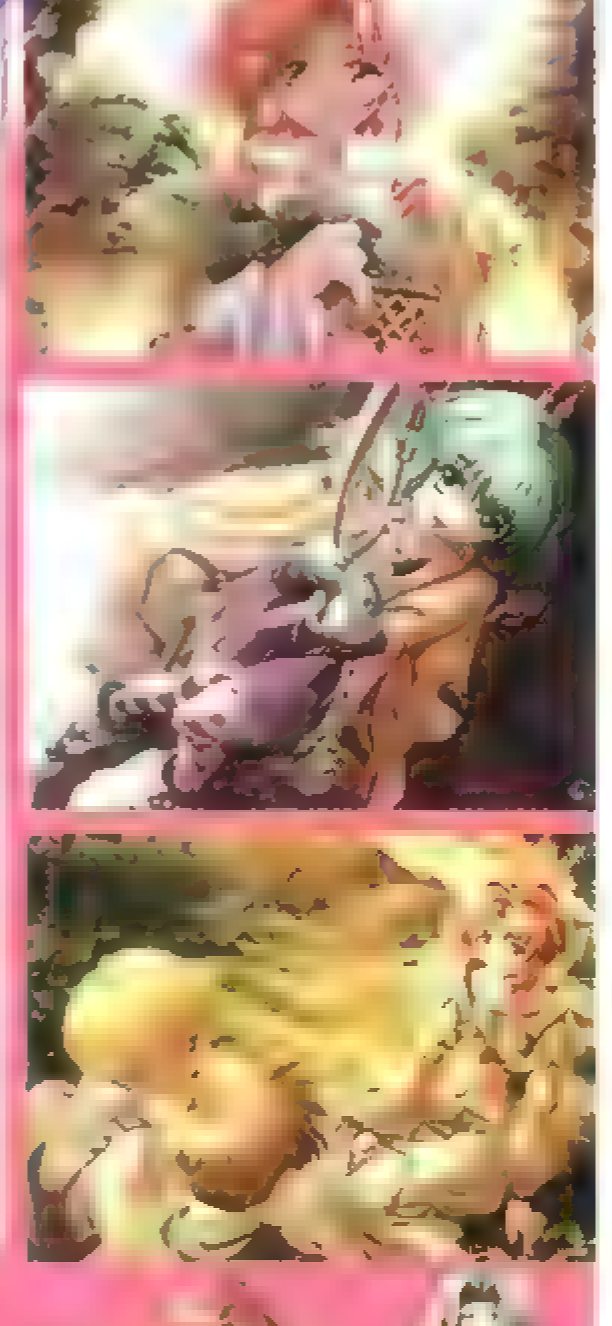


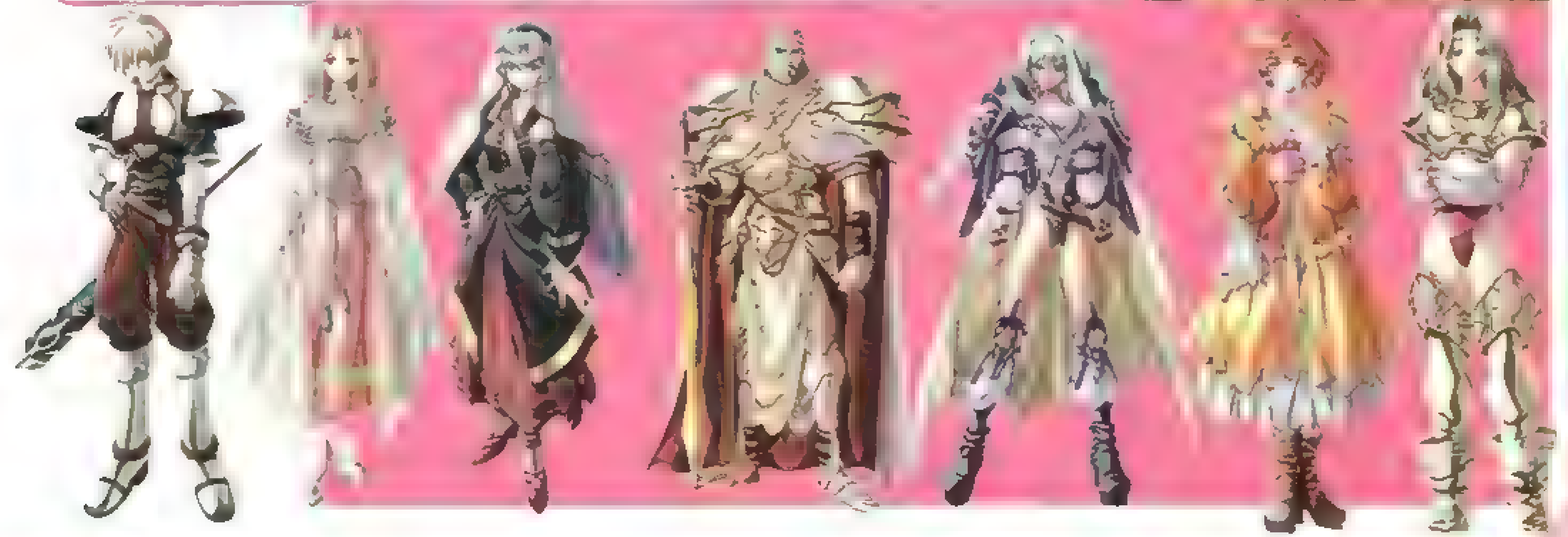
承繼著神龍血脈，和平之國菲絲塔克長久以來一直就是人們心中的理想國度。但自從新興鄰國藍卡爾特崛起之後，就憑藉著強大的武力不斷地侵攻菲絲塔克。菲絲塔克在最後一次的防衛戰裡，終於抵擋不住蘭卡爾特的壓倒性武力而節節敗退，龍王亦於此役中以身殉國。然而，龍族之血並未因此斷絕，龍王之子藍迪斯目睹父親為救自己而壯烈犧牲，就在千鈞一髮之際，藍迪斯觸動父親預先佈下的魔法陣而逃過此劫。三年之後，落難於菲絲塔克邊境的藍迪斯，與少女克蕾雅及其相依為命的祖父，在此過著與世無爭的日子。

好景總不會太久，就在某天夜裡，藍卡爾特兵士依例外出擾民，在紛亂中克蕾雅的祖父被殺，就當魔掌伸向克蕾雅之際，藍迪斯體內的龍之血突然覺醒，轉瞬間殲滅了這群為非作惡的士兵。此時此刻，藍迪斯已然了解自身所背負的使命，「前去打倒藍卡爾特吧」！而在成為下個龍王之前，藍迪斯必須不斷地徵召「騎士」為其效忠作戰，就這樣克蕾雅成為第一位加入的「騎士」，二人朝向藍卡爾特踏上征途……

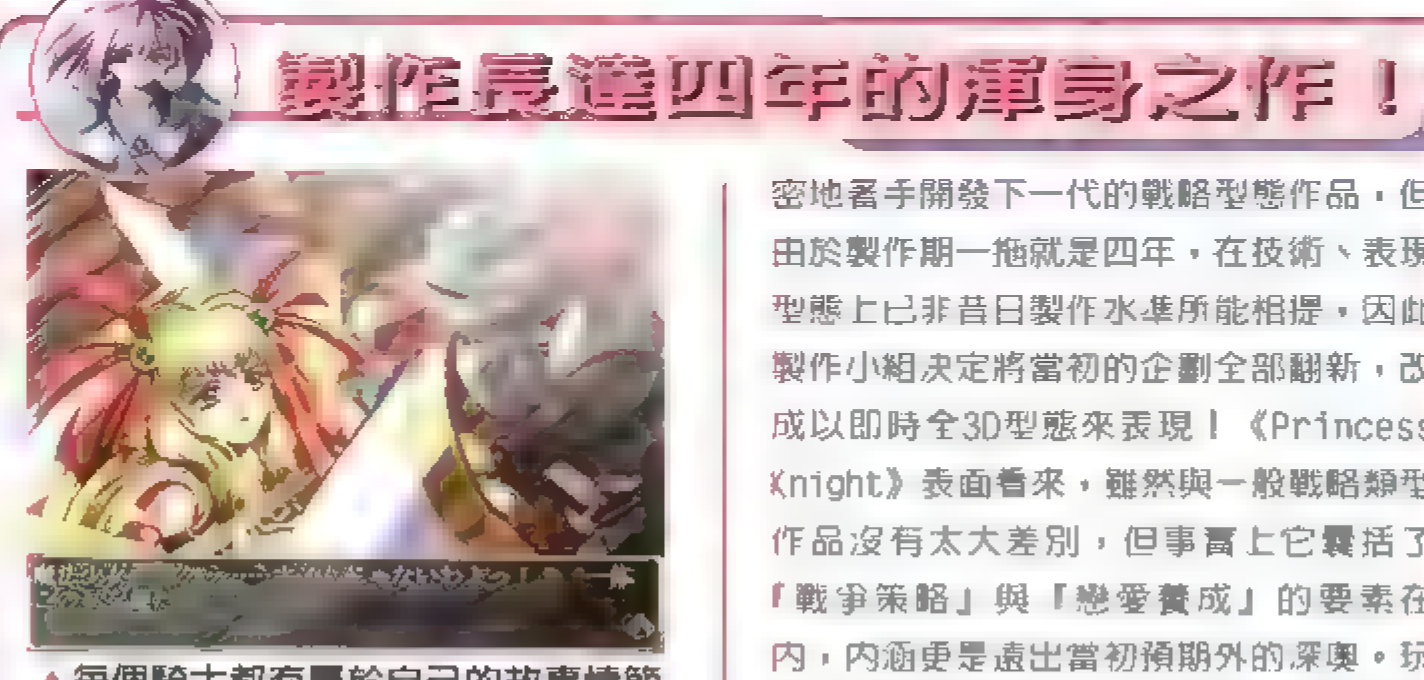


▲移動畫面會顯示所欲前往地點所需耗費的探索點數





製作長達四年的渾身之作！



▲每個騎士都有屬於自己的故事情節

打從遊戲一開頭長達15分鐘的動畫影片，Mink公司就已經宣示了這是一部跨入2002年的紀念性大作，但這絕非只是在口頭或宣傳上說說而已，該公司一再地強調這絕對是部貨真價實的「特大號作品」，因為這部作品從構想、企劃到最終完成，共耗費了四年以上的光陰！

Mink開發的戰略遊戲這絕非頭一遭，早從《WONPARA WARS》系列、《Mink大作戰》……等等名作之後，該公司就秘密地著手開發下一代的戰略型態作品，但由於製作期一拖就是四年，在技術、表現型態上已非昔日製作水準所能相提，因此製作小組決定將當初的企劃全部翻新，改成以即時全3D型態來表現！《Princess Knight》表面看來，雖然與一般戰略類型作品沒有太大差別，但事實上它囊括了「戰爭策略」與「戀愛養成」的要素在內，內涵更是遠出當初預期外的深奧。玩者在征戰的過程中可以不停地邀約遇見的夥伴加入成為「騎士」，而可成為騎士的角色則有28位之多！隊伍的成員除主角外最多可有七人，當然有人加入成為新的「騎士」，就勢必有其他騎士得從隊伍裡除名。更厲害的是，基本上這28位角色每位都有完整的事件劇情與結局發展，劇情都是獨立而不會相互影響，因此可全員同時攻略，但依此算法要看過全部結局，最少也得先玩過四輪以上，由此也不難體會本作之所以被稱為「大作」的原因了吧！



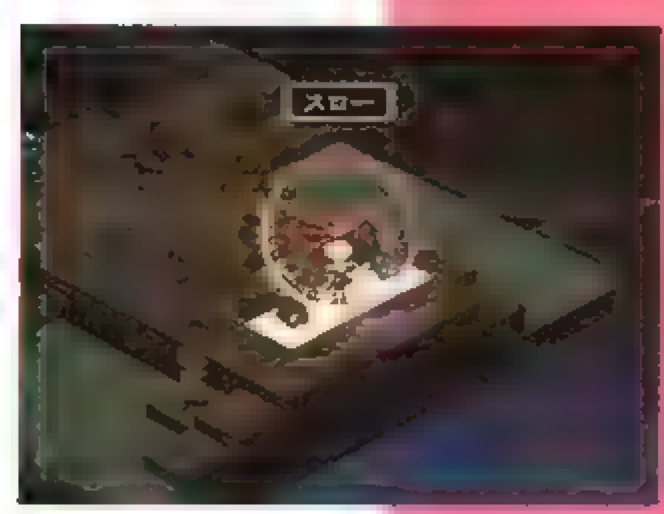


▲28位騎士全員大集合

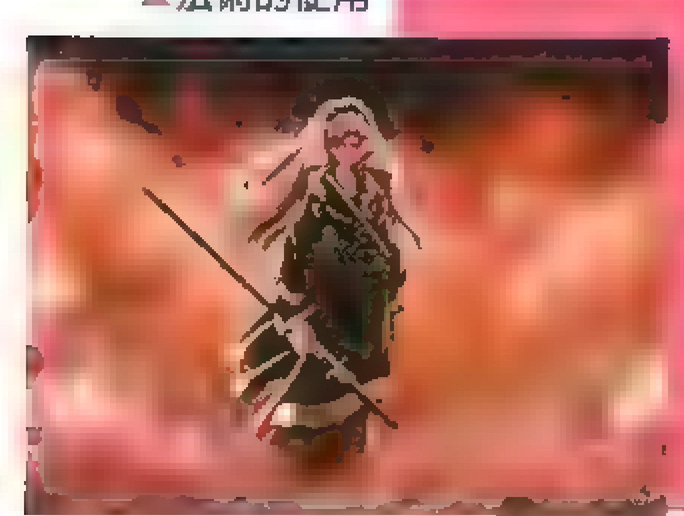
自由度超高的戰鬥系統



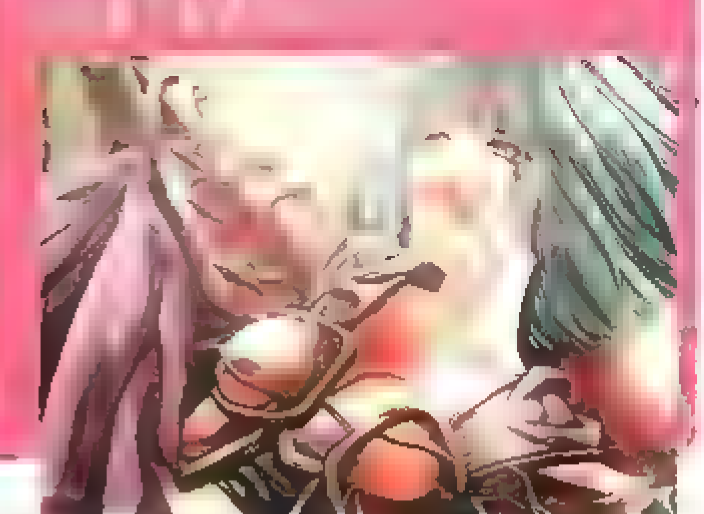
▲購買禮物來贈與騎士



▲法術的使用



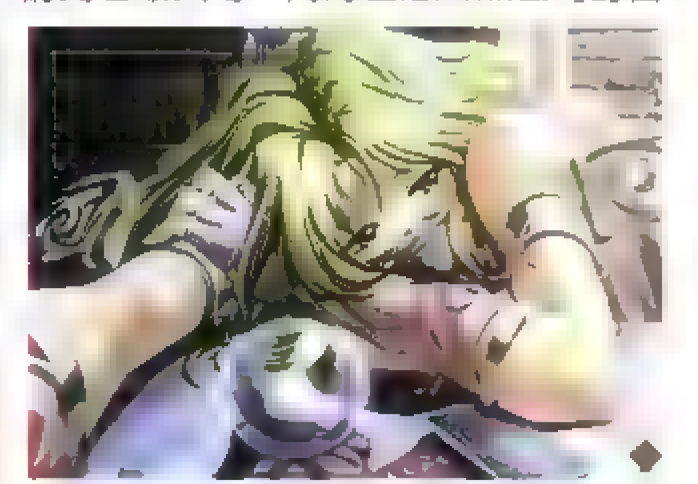




遊戲性與聲光效果的完美平衡

使用3D成像引擎的最大好處，當然就是在戰鬥中能即時地放大縮小和迴轉，再也見不著惱人的遮蔽或死角，同時也能更加善用地形高低落差的地利概念。美中比較不足的一點是，Mink在3D製作方面畢竟還是新手，許多特效運用還不是駕輕就熟，甚至是用2D貼上去的……這點若比之這一期介紹的《IZUMO》，確實還有很大的進步空間。

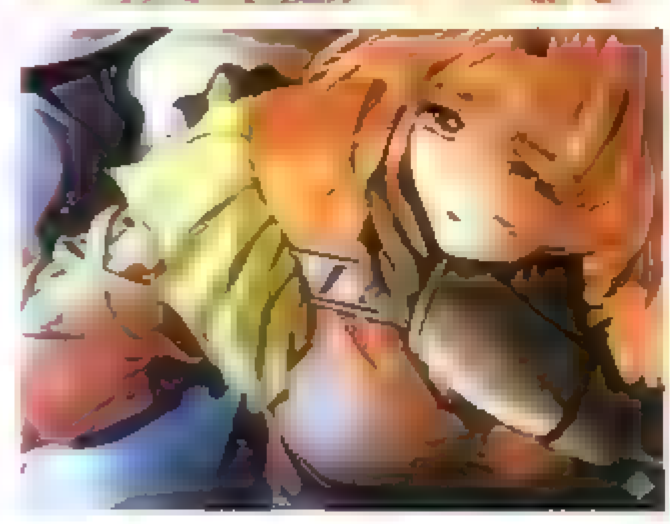
本作的原畫，乃是由美少女遊戲界的元老級人物，同時也是Mink公司的當家社長──阿比留壽浩(筆名壽壽郎)先生擔任。由阿比留先生執筆過的名作可說相當的多，礙於版面不克一一提出，但值得大家注意的是，阿比留先生在本作中畫風轉變，是不是讓您也有「Mink何時又找來一位新畫家」這般的錯覺呢？據阿比留先生自己表示，《Princess Knight》可說是他嘔心瀝血(甚至真的搞到胃出血住院)的代表作，因此本作的可看性不用筆者再強調，大家應該也都非常清楚了吧？



▲唉～都沒有人上門來占卜

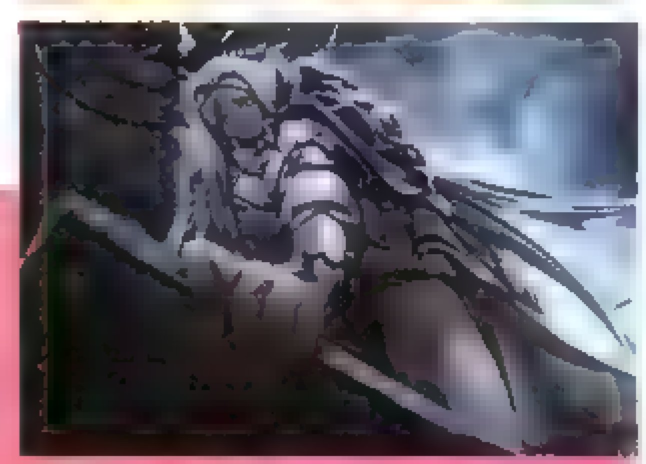














媲美電影的高水準片頭動畫



▲來喔～來買便宜的好貨喔！



▲為誰而哭泣？







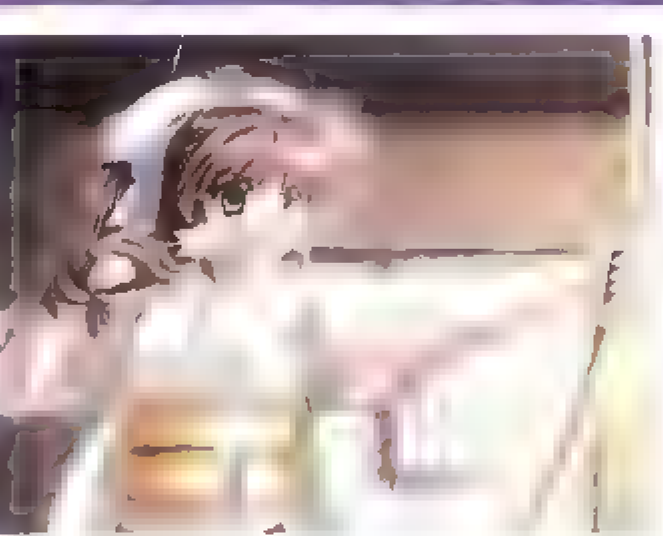
IZUMO

Studio e・go！一年一度的大型作品，搭載源自《Men at Work！2》的3D程式核心，劇情根基於日本神話，舞台更從現代跨越到古代。在人物角色的設定上，也是充分地發揮運用了五行的思想與概念喔！

Studio e'go! | 作業系統 J-win98 Me | 價格 ¥8800 | 區別 18禁

http://www.studio-ego.co.jp/

當天空浮現紅月，命運的齒輪開始轉動……



塔馬光是個就學於私立出雲學園的高中生，自幼便從開設武術道館的祖父塔馬六介處學得一手好劍術，年紀輕輕的他可說是已到達專家好手的境界。但近來光卻一直為一個不可思議的夢境所困擾--那是在一個迷濛的森林中，一位少女正在專心祈禱的景象。這個不可思議卻又似曾見過的影像，到底是在對光暗示著什麼意義呢？

某天光在與妹妹美由紀爭吵賭氣後，進入了鄰近的舊校舍，令人驚奇的是，竟然在這裡發現了與夢境中少女導引他的相同場景！光憑著夢中記憶，穿[illegible]岩的秘門，來到夢中常見的祭壇之前。在祭壇上安置有一面祭祀用的鏡子，正當好奇的光欲伸手觸摸鏡子之際，突然發生了一陣大地震。當光從地下脫出回到學校之後，卻發現校園裡的模樣已經發生了變化……



▲守護神—朱雀的強力攻擊



Studio e・go！的首部純和風RPG



▲紅柱林立的朱雀神殿內部





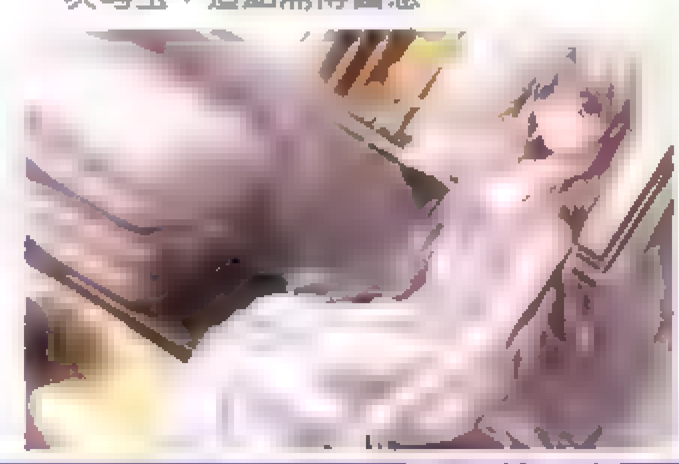
源自多部遊戲系統的綜合體



▲我方隊伍最大容納六人

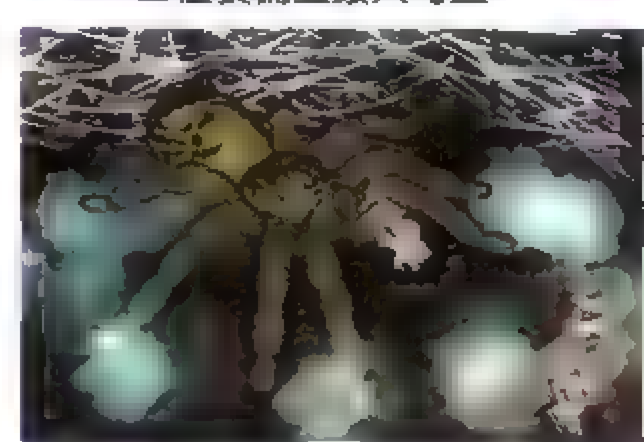
《IZUMO》所採用的是源自《Men at Work！2》的3D成像引擎與戰鬥系統，戰鬥隊伍前列和後衛各三人，每一回合內最高可以發動六連擊。武器導入了直接武器與間接武器的概念，比如光拿著日本刀站在後排，那麼永遠也無法命中敵人。戰鬥順序則依敏捷度而定，戰鬥時在成員上會有數字標明行動的順序。

除戰鬥外，《IZUMO》系統架構下尚有三大系統：五行系統、守護神系統及勾玉系統。五行系統其實並非新創，而是源自《紅淚》裡的五行生剋，在這裡除了相剋時的的攻擊力加成之外，在相生狀況下更可以發動連續攻擊。守護神其實就是劇中出場的一些精靈，當光與之訂立契約(呃，還不就是那麼回事……)後，就可以增加攻擊屬性或是召喚戰鬥，是相當值得信賴的戰力。至於勾玉在打倒敵人後可以獲得，分成十五種類，其用途就在於使用「咒法」指令時所必要裝備，另外更可以裝設在武器和防具上來提昇命中率或防禦力等基本屬性效能。說穿了，這其實就是與《FF VII》裡的寶石系統有著異曲同工之妙。不同的是，每使用一回咒語得要消耗掉一次勾玉，這點需得留意。





▲在裝備上鑲入勾玉



▲巨大的女郎蜘蛛

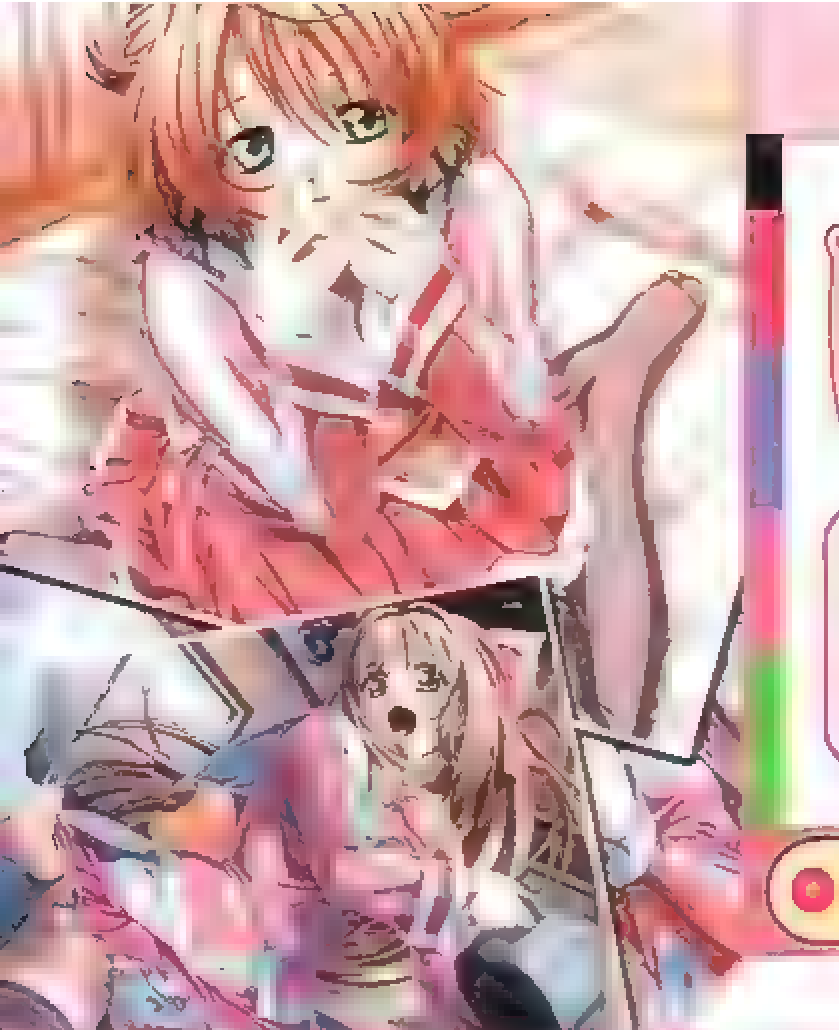


Studio e・go！創社以來最高代表作

▲啊啊！[illegible]

[illegible]……日本和枝先生，山本老師的功力無庸置疑，銷量就是最好的證明，更難能可貴的是其驚人的作品產[illegible]

[illegible]……縱使仍跳脫不出[illegible]……近來年表現最佳的[illegible]……來的作品一樣，本作[illegible]……的版本，不是破解不[illegible]全，就是得採用[illegible]執行，所以為了更好的遊戲品[illegible]……自身的權益，還大[illegible]……支持正版吧！



いきなりはっぴぃベル

怪事年年有，今年頭一樁。為什麼這種誇張離譜的劇情能讓我玩得興味津津？答案當然就是來是橫田守老師的無窮魔力。美中不足的是，竟然沒有後宮式的結局…

●TERIOS ●作業系統：J-Win95/98/Me/2000
●價格：￥8800 ●區別：18禁

http://www.terios.net/

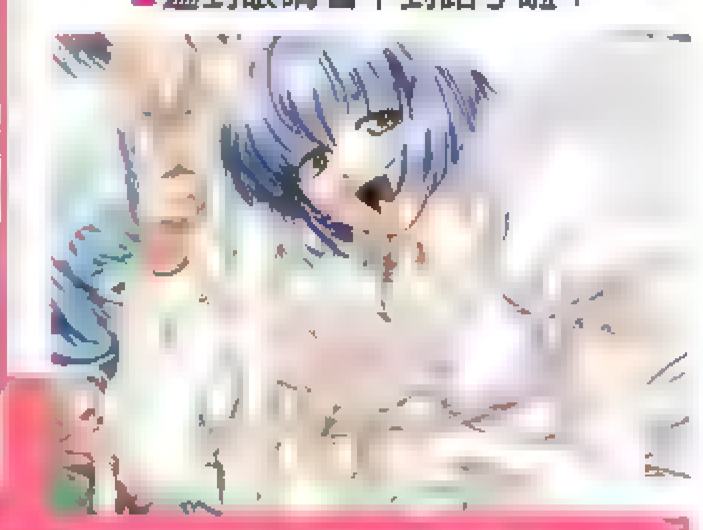
波瀾起伏的遭遇究竟是禍是福？

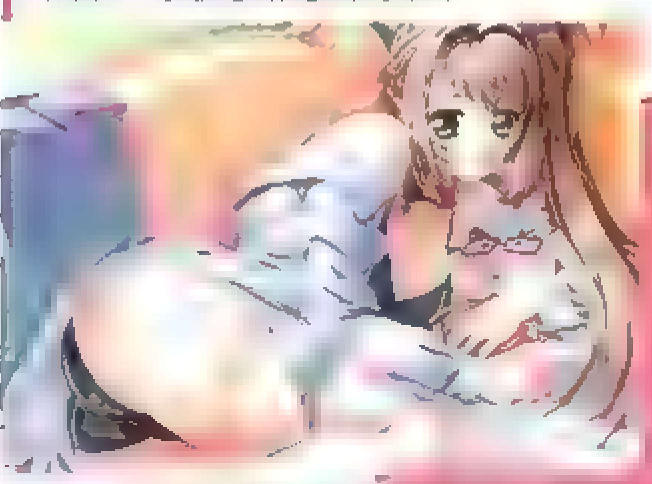
平凡的高中生原就該過著平凡的生活，但安藝津一樹卻有著完全不同於常人的奇特境遇。一樹自幼雙親離異，由母親一手養育成人，但在四年前母親過世後，便自己一人過著孤單的生活。而當他得知別居他處的父親也離開人世的訊息時，卻是他開始改變一生命運的開端--原來身為大資產家的父親，留給他的不是龐大的遺產，而是巨額的負債(日本法律沒有規定可以"拋棄繼承"嗎？@@)！在住處被抵押拍賣後，一樹自然也被債主毫不留情地趕出家門。一貧如洗的他，只得找個四疊半的破落公寓暫時落腳，再思考如何面對未來。

就在某天回家時，突然有位名為鷺之宮椎子的美貌女僕背負著行囊出來迎接，並且自稱帶著父親最後的禮物來送給他。就在椎子的號召下，有五位女性不約而同地來到他的住處集合，其中也包含了一些熟面孔，分別是由鄉下來的純樸女孩向阪霞、全校的學生偶像荻澤花梨、倫理老師後藤美智子、自稱能與外星人溝通的自閉少女天國宙及來自北歐某小國的帕絲蝶德公主！就在此刻，由椎子口中說出了令人難以置信的事實--原來，他們五位都是一樹父親當年曾經許婚的對象！而椎子的使命，就是實現父親最後的願望，讓一樹在這五人中做出一生的選擇…



▲遮到眼睛看不到路了啦！





▲抱的那娃娃長得好怪…



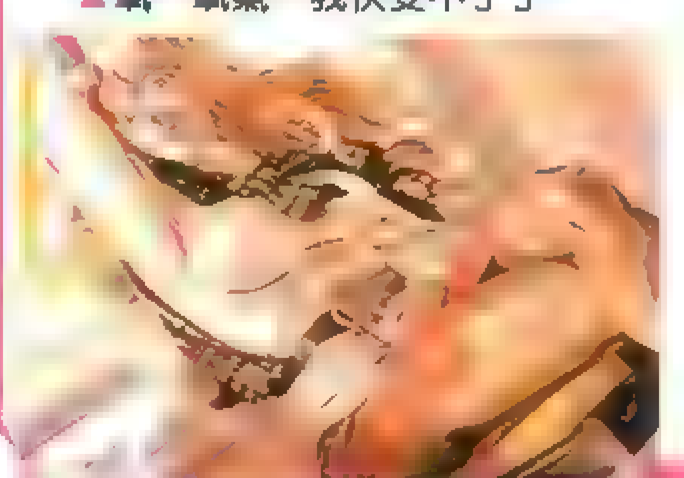
妄想永遠比現實更美

絕對優質的聲光表現！

這部作品的最大魅力，不消筆者多說應該您也知道，當然就是出自重量級大師橫田守先生的原畫。大師畢竟不愧為大師，橫田老師的招牌果然不是掛著好看而已，以本作精采的原畫表現程度來看，確實難有第二人能望其項背。除



▲氣…氣氣…我快受不了了





了事件圖形的大幅增量之外，本作的圖形精緻程度也堪稱是該社＿部作品中表現最佳的一部，若單就美術方面來給分，其表現確實堪稱無懈可擊。

在配樂上僅支援PCM音源，效果雖然也是不差，但在此卻捨去前作中表現絕佳的MIDI音源，這點倒是讓筆者頗感失望。在語音部分，這回則是除了第一人稱的主角之外統統有份，演出表現自然而精采，尤其是那位電波系的無口少女天國宙，在劇中總是抱著布偶慣用腹語發音，所以配音聲優便一人分飾二角，一會兒男聲，一會兒又是女聲，精湛專業的詮釋確實令人拍案叫絕。



▲來到主角破爛公寓的椎子



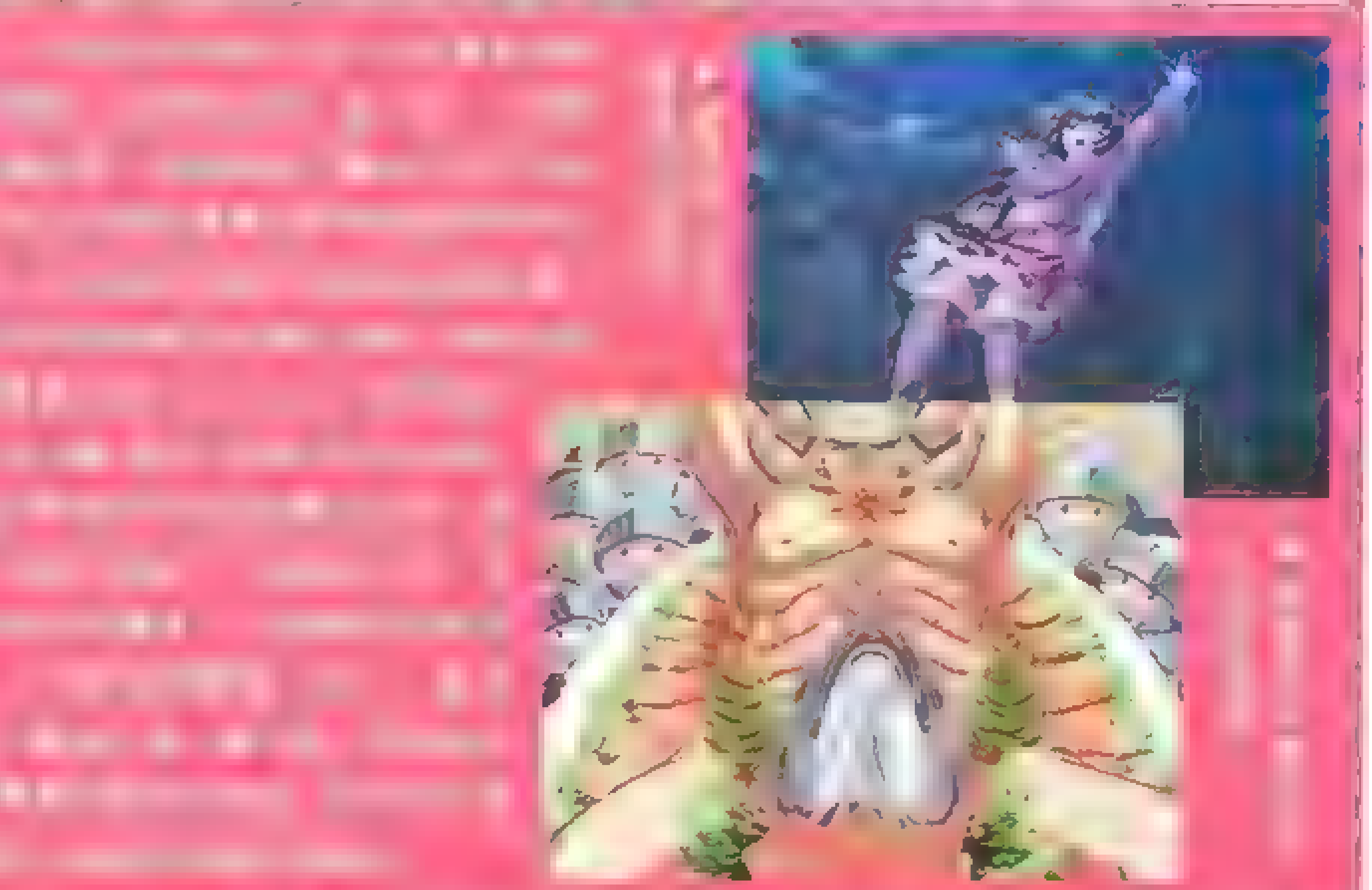
▲這些近衛兵們長得可真怪…



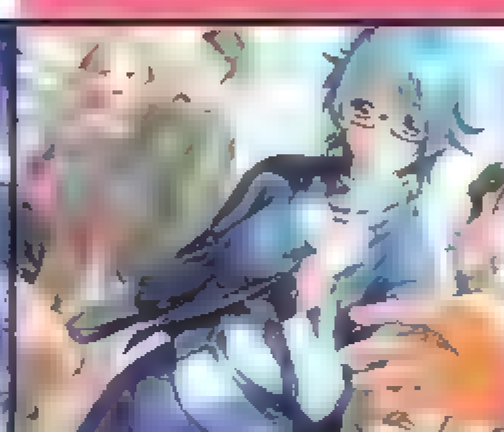




超豐富贈品大放送













フォルトゥーナ

其實遊戲名稱Fortuna這個字，原就蘊有財富或是命運的含意。這部作品在部分薌卿我我的鏡頭外，內容基本上還是相當正面的，生於陰暗時代的主角還能保有一顆樂觀光明的心，淚水之外也有歡笑，確實是款不容錯過的王道RPG！

ZyX

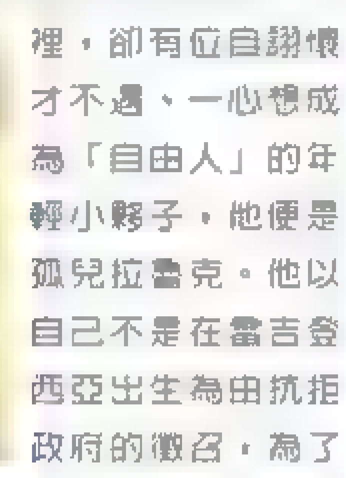
●作業系統：J-Win98/Me/2000
●價格：￥8800　●區別：18禁

http://www.zyx-game.co.jp/

只要相信自己，人人都是「自由人」！



▲喂～喂～醒醒喔！



被豐沛的自然資源所包圍的綠色大國──雷吉登西亞。由於擁有這般得天獨厚的條件，難免會引起他國的睍覦，尤以虎視眈眈的鄰近大國艾斯特卡達為王國的頭號假想敵。為了能長年防禦外敵的入侵，雷吉登西亞採行徵兵制，於是年輕人紛紛被徵召至前線從軍，只留下老弱與婦孺留守在莊園之內。當然這之中也有不甘屈就於政府威勢、放棄祖國與家人，不願罪相織或國家過活的激進份子，這群人便被稱作為「自由人」。

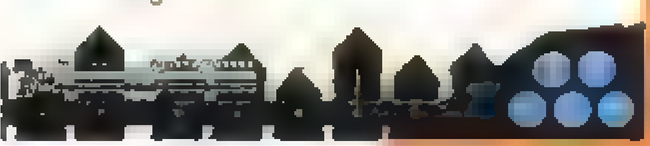
然而，在雷吉登西亞外圍的賽拉村裡，卻有位自詡懷才不遇、一心想成為「自由人」的年輕小夥子，他便是孤兒拉雷克。他以自己不是在雷吉登西亞出生為由抗拒政府的徵召，為了追尋自己的未來而展開了探索之旅。雙手緊握自由的拉雷克，在漫長的旅途中又會如何寫下自己的冒險事蹟呢？



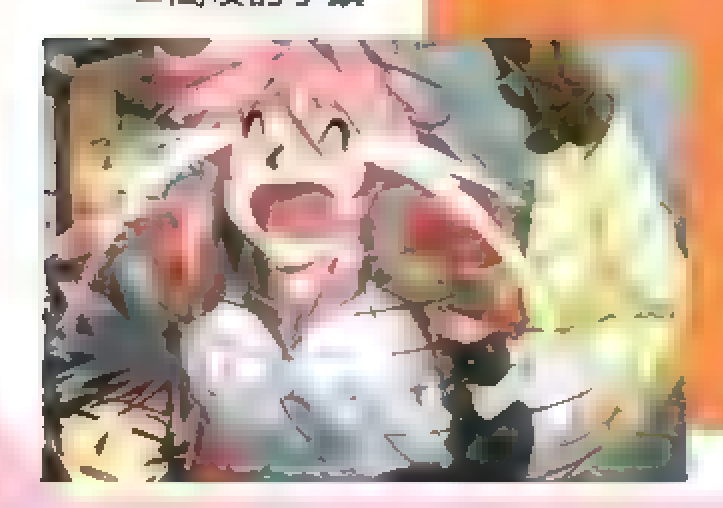


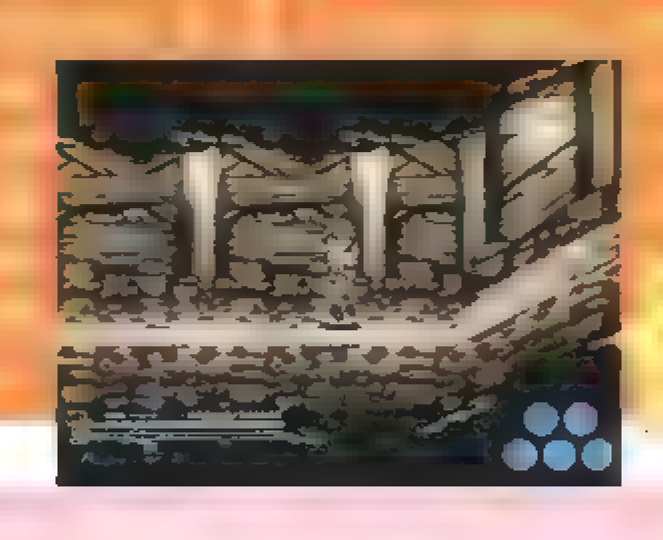
別出心裁的動作式移動畫面





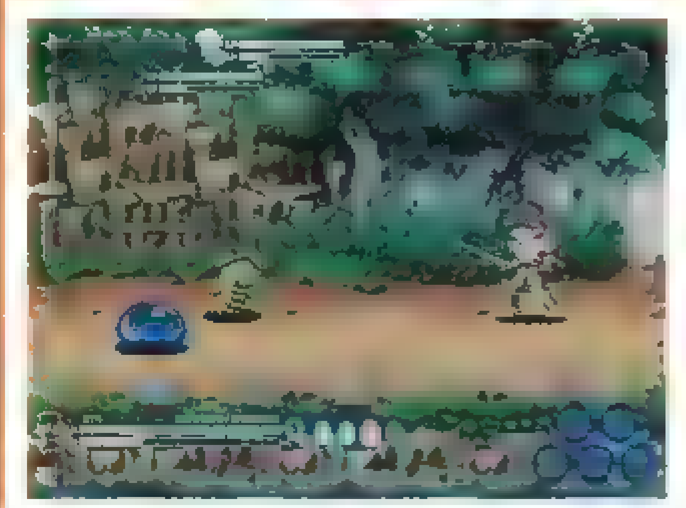
▲簡樸的小鎮





要戰鬥，得先喝了再上！

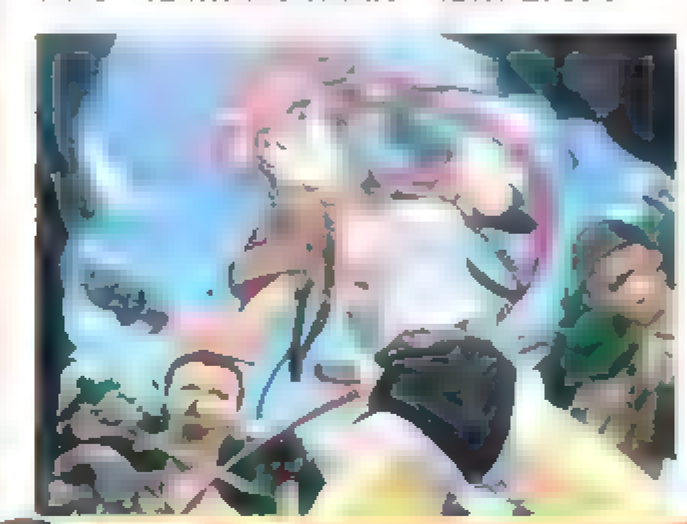




▲戰鬥時就看誰的量表集得快了

《フォルトゥーナ》的戰鬥系統也是相當的別具特色，因為無論是攻擊或是防禦，在這部作品中都是以即時的方式來表現。當玩者遭遇敵人時畫面先是定住的，敵我雙方的集氣量計會同時起跑，先集滿者便能優先採取行動。但當玩家在集氣中受到攻擊時，所有的累積氣量會一下就降至零，必須從頭再來過。這樣的設定其實是極為不合理的，因為當敵人同時出現三隻以上，同時速度又夠快可以輪流發動攻擊時，那麼將會造成我方的氣永遠無法集滿而動彈不得的慘事，雖說即時的防禦可以護住所集之氣，但時間上的掌控實在太難，而且也太不人性了。

遊戲中所有的指令下達均是採用點選表徵圖像的方式，只要行動力夠時，可用圖像便會發光，無論是劍(攻擊)、盾(防禦)或是魔石(魔法)，這些戰鬥中指令都是即時性的喔！至於超強力的魔法或是必殺技，使用中會不斷地耗費下方的CC量表，用完即告施放終止，故如何有效地活用技能，是為打倒強敵的關鍵。另外在人物屬性欄裡的「Chage Point」，可以預先指定該角色進入戰鬥中執行何種動作，在應付多如牛毛的小兵時，是相當有效率的一種設定方式。





▲與龍的對決



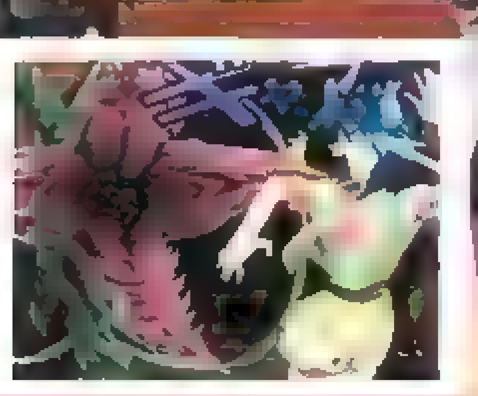
▲這種處境下還笑得出來？



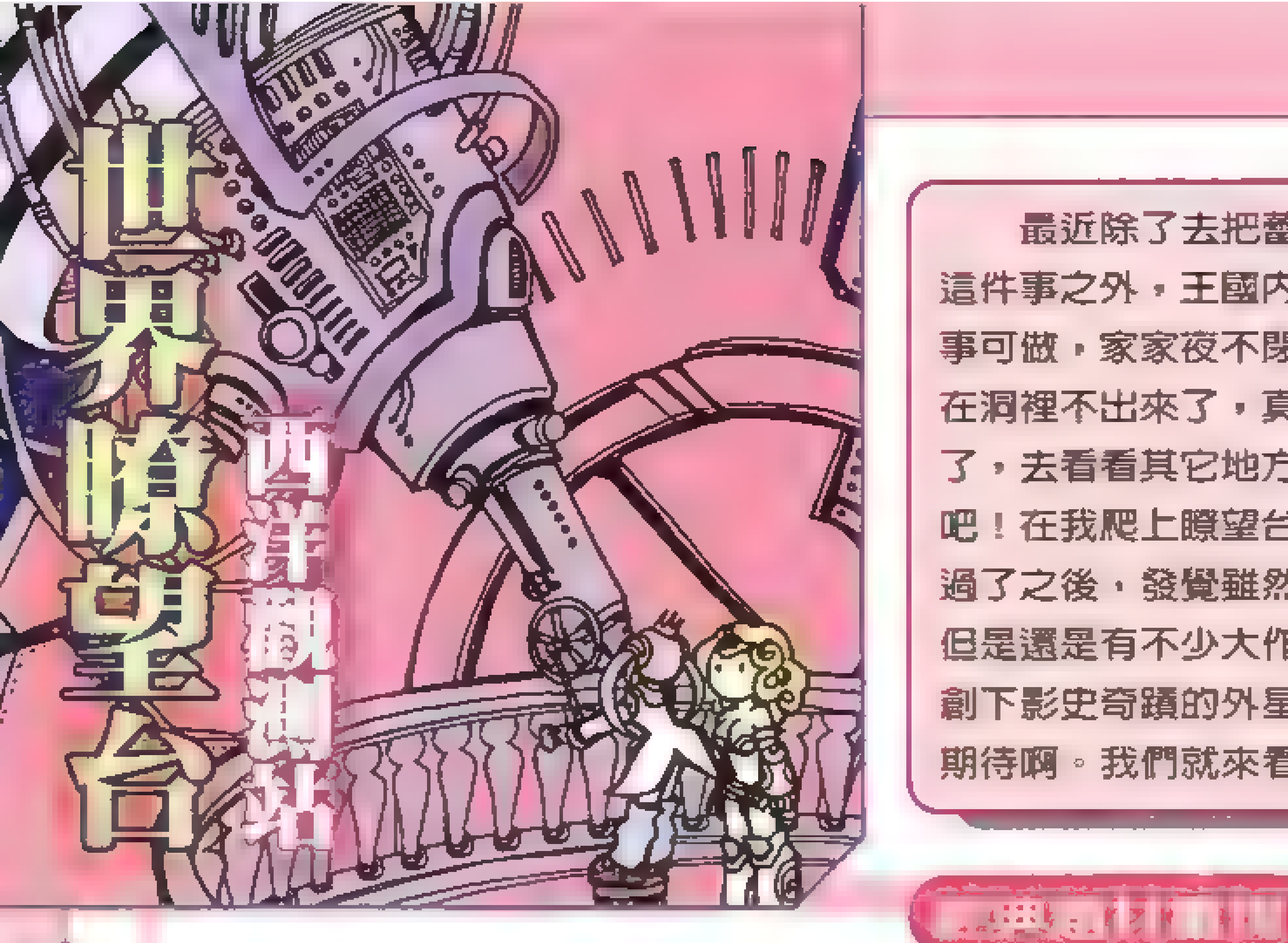


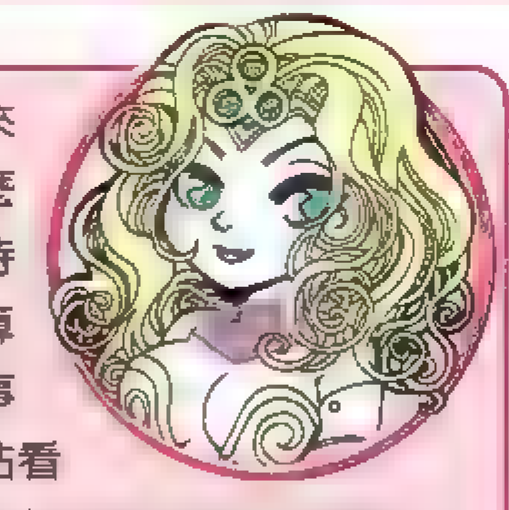
令人注目的高品質動畫











最近除了去把蕾蕾公主抓回來這件事之外，王國內好像也沒什麼事可做，家家夜不閉戶，魔王也待在洞裡不出來了，真是無聊啊！算了，去看看其它地方有什麼新鮮事吧！在我爬上瞭望台的西洋觀測站看過了之後，發覺雖然最近西方的遊戲產業有衰退的情形，但是還是有不少大作是值得令人期待的，尤其是二十年前創下影史奇蹟的外星人E.T，也要改編成遊戲，真是令人期待啊。我們就來看看最近西方遊戲產業的新消息吧！

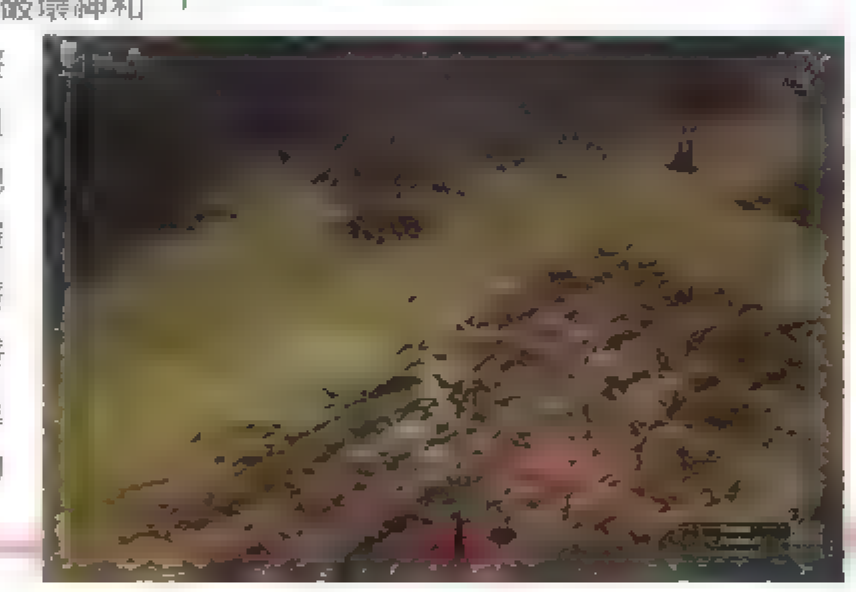
「E.T Go Home！」

二十年前，大導演史蒂芬史匹柏以外星人一片襲捲全球，除了曾創下影史賣座紀錄外，還留下小孩騎單車載著E.T飛過圓月高掛的天際之經典畫面。可愛的E.T.在當時也成為全球影迷、小孩憐愛的人物。當時的童星茱莉巴李摩，也以本片在影壇初露光芒，如今仍活躍於好萊塢。

這麼偉大的作品，當然不會是電腦遊戲的遺珠。Ubi Soft日前宣佈它將出版七套根據大導演史蒂芬史匹柏作品外星人（E.T. The Extraterrestrial）改編的遊戲，推出的版本包括PlayStation、PC、Game Boy Advance、Game Boy Color，玩家在遊戲中必須幫助E.T.找到回家的路。據了解，其中將有一套會出現在四個不同的遊戲平台中。外星人是一套結合動作與解謎的遊戲，出版日期會配合即將推出的「外星人電影特別版」的上映時間。



▲E.T在那兒？看出來了嗎



公佈線上多人模式新細節

地城殊死戰

微軟公司日前更新了地城決死戰（Dungeon Siege，暫譯）的官方網站，並公佈了遊戲多人共玩模式的新細節。微軟透露，這套3D幻想式RPG將支援包括在Microsoft Zone.com玩線上遊戲、透過特定網際網路IP位址、以及透過一般網路等三種不同的模式進行多人共玩。和單人遊戲一樣，多人共玩的遊戲同時也讓玩家可以設定所屬的角色，讓您選擇扮演男性或女性人類、侏儒、或骷髏等。舉辦多人共玩遊戲的玩家將可以進入其遊戲的伺服器，擔任管理者的角色，可以將不守規矩的玩家趕出局或對他進行某些限制。

地城殊死戰是一套風格有點像是取材自Blizzard的暗黑破壞神和Verant的無盡的任務的遊戲。玩家在遊戲中控制細緻且動畫精良的3D角色，藉由在地圖上按下滑鼠游標的方式指揮角色前進，以在栩栩如生的遊戲世界裡冒險，並和怪物及遊戲裡的目標互動。一旦當您進入戰局，角色將會進行遊戲的自動戰鬥設定，因此戰鬥時玩家毋需再手忙腳亂地點選滑鼠，才能攻擊怪物，遊戲將會自動地進行砍殺和揮空等動作。地城殊死戰即將於今年四月上市。

▼地城殊死戰的風格類似暗黑破壞神和無盡的任務

請奧斯卡得主Doug Chiang助威

Westwood線上遊戲《Earth and Beyond》

▲玩家可扮演三大種族中的一支

Westwood Studio日前宣佈奧斯卡金像獎得主，同時也是《星際大戰首部曲》及《星際大戰二部曲》的美術指導Doug Chiang，將加入其網路遊戲《決戰地球（Earth and Beyond，暫譯）》的設計團隊，擔任顧問的工作，提供太空船的美術構思。《決戰地球》是Westwood第一個線上角色扮演遊戲。

回顧Doug Chiang的光榮歷史，Doug Chiang製作參與過的電影作品都十分賣座，包括《回到未來二（Back to the Future II）》、《魔鬼終結者二（Terminator 2）》、《阿甘正傳（Forrest Gump）》，以及前述的星際大戰系列作品，在美術設計上可說是零房保証。Doug Chiang表示對於決戰地球的工作感到非常有興趣，而這也是他第一次跨足遊戲界。

他說：「在《決戰地球》裡有三支不同的文化，每一支文化的太空船都需要不同的風格及個性。」他補充說：「屬於戰士的Progen，長相兇狠，有武裝精良的戰士，因此需要有僴嚇性的船隻；至於擁有科學天份的Jenqui，其船隻將講求曲線與流暢；至於Terran的船隻體型較大。」決戰地球網路遊戲預計今夏推出。

搭上電視遊樂器

魔鬼終結者現身


遊戲裡的主要敵人是機器人

出版商Infogrames日前宣佈將於今年夏天推出電玩遊戲－魔鬼終結者：宿命黎明（Terminator: Dawn of Fate，暫譯）。這套遊戲正由Paradigm Studios設計中，但只推出PS2及X-Box兩種版本。

《宿命黎明》的故事背景發生在2027年，時間是T-1000終結者被送到過去狙殺人類反抗軍領導人John Connor之前。玩家在遊戲中可以選擇扮演三種角色之一種，包括Kyle Reese（在魔鬼終結者電影中被送到過去以保護Sarah Connor的士兵）、Catherina Luna（特種部隊士兵）。至於第三位角色仍尚未公佈。每一種角色都有一種主要武器，及超過二十種不同的標準武器可使用。

另一方面，LucasArts日前宣佈與加州的設計公司Collective達成協議，Collective將為LucasArts設計根據電影印地安納瓊斯改編遊戲。Collective曾設計過的作品包括Star Trek: Deep Space Nine、The Fallen等知名遊戲。

據了解，新版的印地安納瓊斯將於今年八月上市，除了PC版本外，同時還推出電視遊樂器版本。另外，遊戲將穿插全新的劇情，場景遍佈世界稀奇古怪的地方。另外，遊戲將採用Collective所開發的引擎，並展現快步調的打鬥動作和極具挑戰的解謎關卡。

入圍名單有……

互動成就獎

互動式藝術及科學學院（Academy of Interactive Arts and Sciences）日前宣佈第五屆電腦及電視遊樂器遊戲互動成就獎的決選名單。入圍獎項最多的是Bungie推出的Xbox版星河奇兵（Halo），及Sony推出的PS2版ICO。

據了解，今年進入決選的遊戲，若不以遊戲平台來區分的話，包括才剛上市不久的善與惡資料片神獸島（PC）、星河奇兵（Xbox）、深入戰場（Combat Evolved，暫譯，Xbox）、ICO（PS2）、以及文明帝國三（Civilization III，PC），全部入圍。另外，目前當紅的射擊遊戲重返德軍總部（PC），以及巨型多人共玩網路連線遊戲－卡莫洛之黑暗世紀（Dark Age of Camelot，暫譯，PC）也榜上有名。參加決選的其它平台遊戲還包括Gran Turismo 3（PS2）以及Pikmin（GameCube）等。

▲星河奇兵是X Box的主力遊戲之一

在上述遊戲中，ICO會入圍可能會讓有些人會感到意外，因為它可說是一套「異類」的遊戲，因為遊戲的劇情是在單一冒險環境下進行，敵人的類型很簡單，只由二位主角主演，而且遊戲裡幾乎沒有配樂，可說是一套違反設計主流的遊戲。第五屆電腦及電視遊樂器遊戲互動成就獎將於二月二十八日在洛杉機舉行頒獎典禮。



線上遊戲MMOPRG的昨日、今日、明日



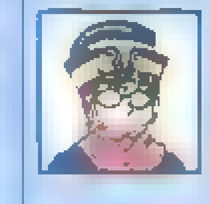
呵呵……咳～咳，線上遊戲的盛行讓你我的生活多了很多豐富的色彩，像這款智冠所推出的《金庸群俠傳Online》真是讓仙人我廢寢忘食了好幾天哦？^^



嗯～看你這麼有興趣，我就先請建煌學者先跟你講解一下吧？



喲～仙人啊！「老周老，格會哺土豆」！那仙人啊！你對線上遊戲了解多少啊！？能不能來個開班授課一下，順便來為安德烈斯的人民講解一下線上遊戲的發展過程及未來趨勢吧！^^



好的！像玩家們在遊戲裡互動，組織社群（Communities）或協會（Guilds）、在地下城裡戰鬥、捕殺怪物或其他玩家，終日樂此不疲，但你們可知道多人線上角色扮演遊戲是從何而來？它對遊戲的影響如何？就讓本學者來為大家解開謎底吧！^^

網路為遊戲發現了新天地！！！！！！

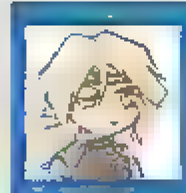
玩家是否有想過「遊戲是怎麼做成的呢？」為了完整回答這個問題，玩家最起碼必須曉得遊戲是軟體的一種。今日稍具規模的軟體是合眾人之力完成的，團隊裡的人各司其專長領域，再整合成一個單一作品。遊戲也是以同樣的方式完成，除了程式人員之外，創造影像及美麗場景的美工人員更是不可或缺的要角。關卡設計師賦予虛擬世界生命，並用美工人員所提供的圖形創造超乎想像的世界。程式設計師再集各元素於一身，並確保每一部份能協同執行。音效技術及配樂師以豐富且動人的音樂為遊戲畫龍點眼，打造一個讓玩家陷入其中而幾乎無法自拔的娛樂世界。

若將遊戲的各元素抽離，我們不難發現當今的遊戲不外下列幾項元素組成，包括圖形、輸入、音樂和音效、遊戲邏輯（Game Logic）和人工智慧、網路、使用者介面和選單系統。每一個元素事實上可再分為更多的特殊系統。例如遊戲邏輯是由物理及分子系統組成，它稱得上是遊戲的中樞，處理輸入及傳送結果都在那兒完成；至於圖形則可能是2D或3D影像。隨著網際網路的發展及電信事業的突飛猛進，遊戲界在「網路」這個遊戲要素裡，找到新天地，造就了多人線上角色扮演遊戲（MMORPG，Massively-Multiplayer Online Role Playing Game）的蓬勃發展，其成長潛力已超越單機版遊戲。它的成長有一個很大的成功因素：提供玩家之間互動的能力。因為單機版的遊戲通常是對「事」而不是對「人」，娛樂及挑戰性都比不上MMORPG。以今日的電腦工程而論，沒有一種電腦所創造的互動模式，能勝過真人之間的互動。



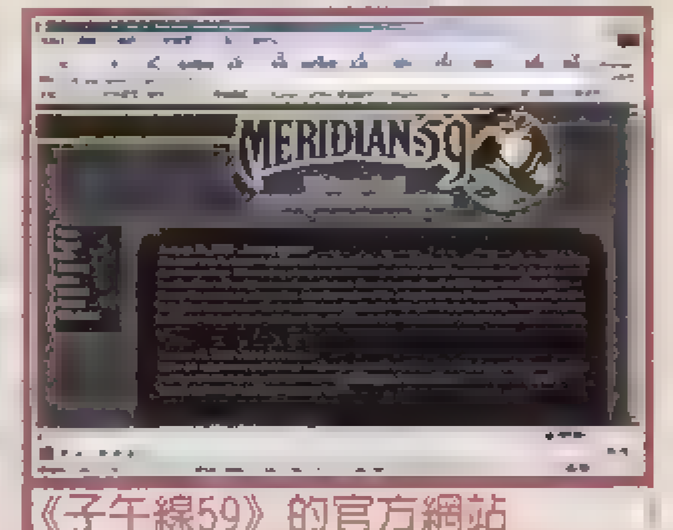
《子午線59》已敗陣易主給當


「子午線59」是第一套商業化的MMORPG

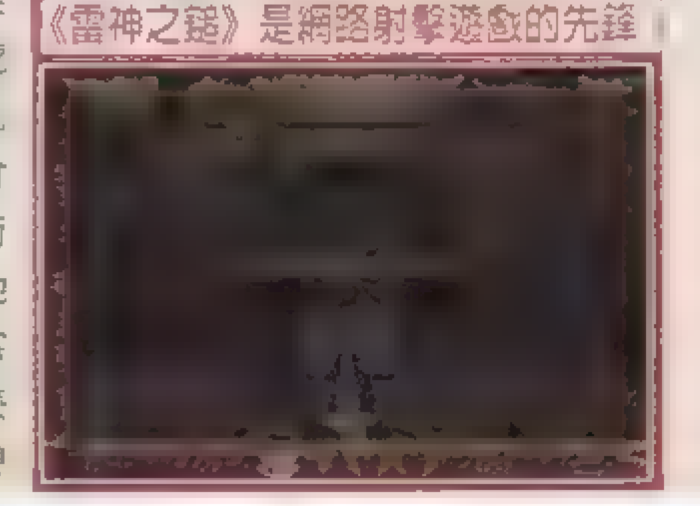




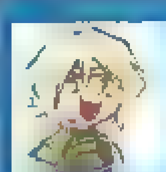
但MMORPG的界面也不是憑空出現，MMORPG主要是承襲自MUD的模式，這個原始概念是來自「多玩家領域」(MUDs，Multi-User Domains)，它是一種呈現靜態圖形背景的文字制遊戲。使用者可以輸入諸如「Shout，I love this game」之類的指令，而這一句話便會被送到伺服器，再被送到和該台MUD伺服器連線的任何人。MUD是很陽春而且走了一段很長的路才廣被接受的遊戲。MUD的遊戲目標是完成不同的任務，通常是由RUN該遊戲的人所創造。而MMORPG是建立於MUD和《地下城與龍(D&D)》同樣的規則上，但它是以圖形介面來描述玩家的行動，而非以簡單地「您已經進入客棧」，而客棧是什麼樣子就留給玩家去想像的遊戲。某些對於陳述即將發生什麼事情的基礎遊戲版本，會以交談程式來呈現，如Worlds Chat和Alphaworld，但它們都會提供一具伴隨文字系統的圖形引擎給其使用者進行社交。第一個出現在商業市場上的MMORPG是由3DO於1996年10月31日推出的《子午線59 Meridian 59，譯》。該遊戲的畫形和現在同類型的遊戲相比顯得過於粗糙，但它卻開啟玩家前所未見的經驗。它並非是以「您打傷一隻老鼠，造成2398點的傷害值」來陳述遊戲狀況而已，玩家還可以在遊戲裡看到怪物們，而怪物也可以看到你。雖然《子午線59》是第一個出現在市面上的MMORPG，但第一個掀起旋風的應該是由ID Software設計的第一人稱射擊遊戲《雷神之鎚（Quake）》莫屬。這套遊戲以其快步調和緊湊的動作，向玩家展示線上遊戲不見得就是慢吞吞且玩起來乏味的東西，它是一個圖形密集，而且是全球玩家都可以一起玩的遊戲，而《雷神之鎚》也改變人們對線上遊戲技術可能性的認知。而在這個時候，許多線上遊戲服務諸如Mplayer.com、Microsoft Gaming Zone和Heat net便相繼應運而生，同時只為服務線上遊戲而設立。多人共玩遊戲與快速連線的新世紀從此快速地邁進，很快地，沒有多人共玩選項的遊戲反而成為異類。而形成這股潮流的最大推手首推《暗黑破壞神》及其續集。



《子午線59》的官方網站

《雷神之鎚》是網路射擊遊戲的先鋒



《雷神之鎚二》的畫面，比第一代改良許多

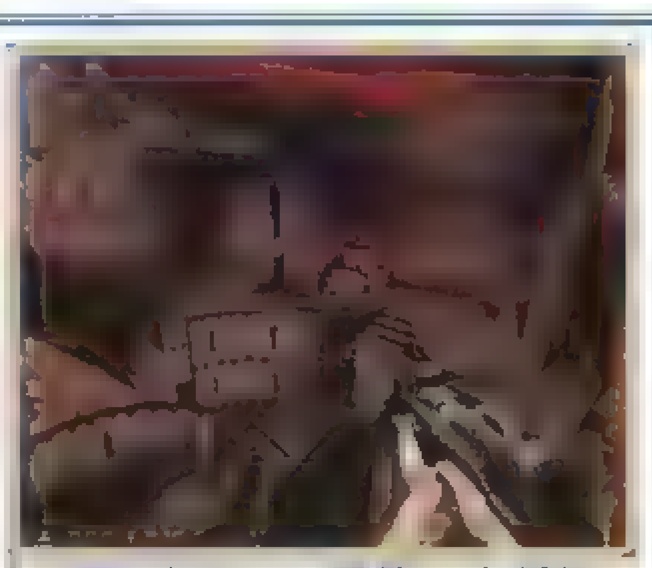


答對了，也推出了可以讓玩家一起連線Battle.net！而Battle.net是一個《暗黑破壞神》的玩家對抗全世界其他玩家的地方，許多初次透過網際網路遊戲的玩家很快就認清到，對抗NPC可能無法和對抗另一位真正的玩家的樂趣相比。

Battle.net的遊戲服務讓全球各地的玩家首度齊聚一堂。原始的多人共玩經驗通常只限於區域網路，更好的情況是在同一個國家進行。但當這些新的多人遊戲網站服務上線後，美、亞、歐等地的人一同玩撲克牌遊戲便不足為奇了。從某方面來看，網際網路的一個主要優勢是它打破人與大陸之間的藩籬。這點已反應在MMORPG遊戲工業上，據了解，有百分之四十的《線上創世紀》的註冊玩家是住在美國境外（美國是該遊戲設計公司的所在地）。二十年前，除非您付了一大筆的電話費才能支應驚人的國際通訊，但現在任何人都有能力連結全球各地的任何網路社群。

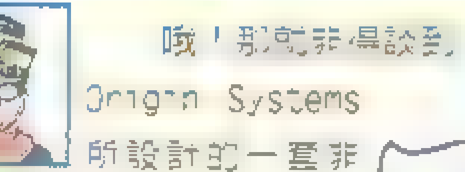




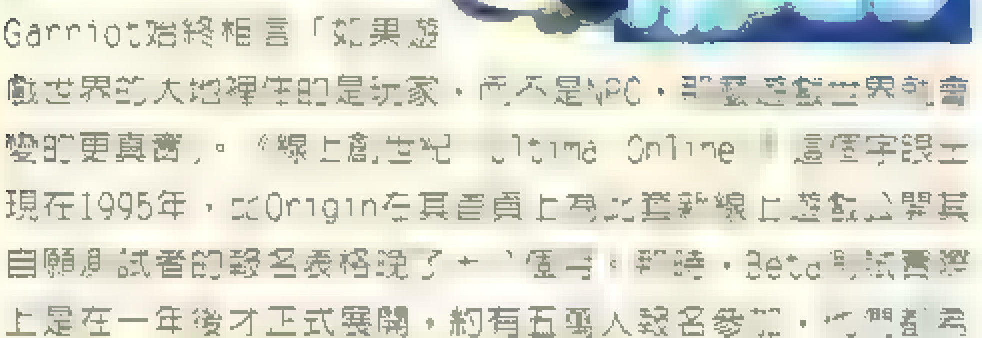

《雷神之鎚二》是第一人稱視角的射擊遊戲


《暗黑破壞神》系列掀起網路連線遊戲的熱潮

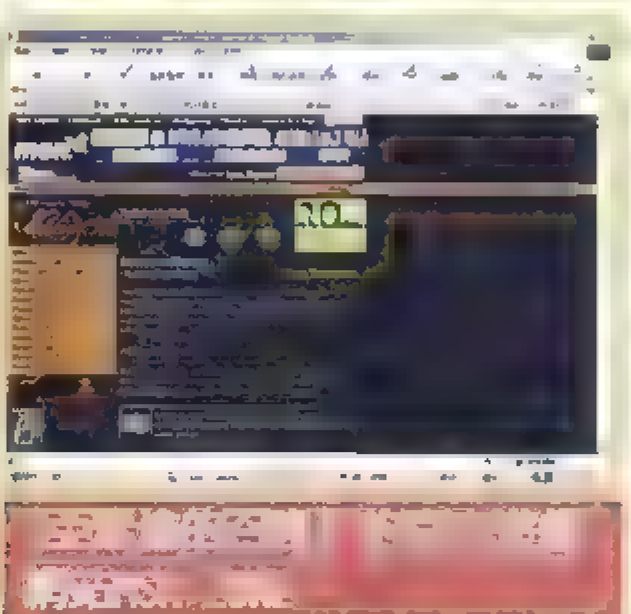




那第一套多人線上角色扮演遊戲（MMORPG）是哪一套呢？是怎麼成型的呢？



哦！那就非得談到Origin Systems所設計的一套非常特殊的遊戲不可！那家工坊是在遊戲史上相當有分量的創世紀系列的催生者，其創造者Richard Garriot始終相信「如果遊戲世界的大地裡住的是玩家，而不是NPC，那麼遊戲世界就會變的更真實」。《線上創世紀 Ultima Online》這個字眼出現在1995年，當Origin在其首頁上為此套新線上遊戲公開其自願測試者的簽名表格成了一個僅有的時，Beta測試實際上是在一年後才正式展開，約有五萬人簽名參加，他們都希望能試玩由主平公司所推出的第一套MMORPG。然而，當時許多人都認為該遊戲註定要失敗，因為距離要宣告大功告成的前一週，卻發現遊戲裡有極嚴重的臭蟲存在，懷疑這套遊戲是否能受到人甚至是否能支付龐大遊戲製作成本的Electronic Arts，他們也只希望能夠購買，根據Origin的估計，EA相信線上創世紀將只有一萬五千名註冊用戶，同時最多只需要兩台伺服器。然而線上創世紀的成功也改寫歷史！



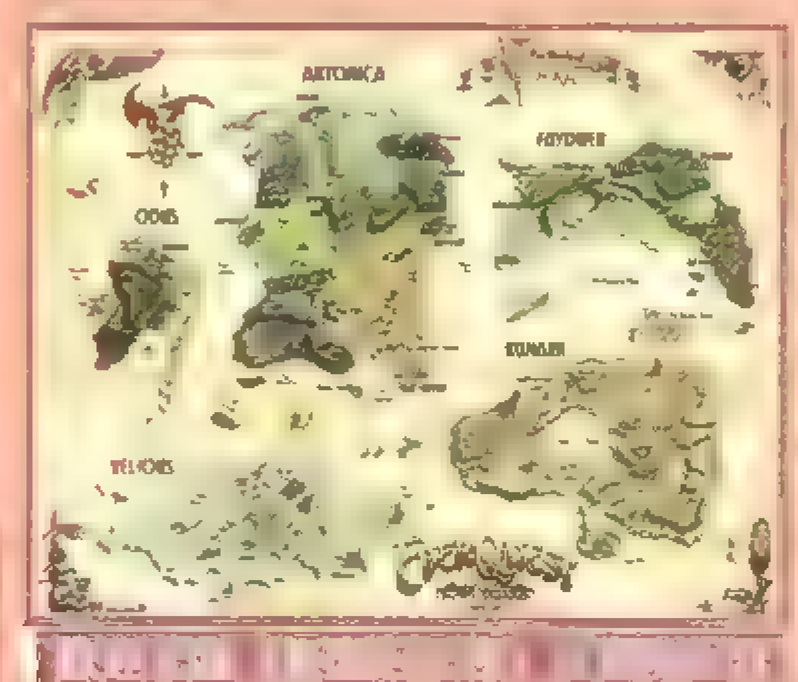








《線上創世紀》在一九九七年九月二十四日正式推出，它在這段沒有敵人的時期，玩家一下子就達到十萬人，成為市場的主宰者，它唯一的競爭對手，在當時主要是Mythic製作的文字模式的大地Realm，雖然一開始在《線上創世紀》本身也充滿臭蟲與玩家相互殺戮（Player Killing）等問題，然而在當時，《線上創世紀》的成功大部分是歸功於沒有真正的競爭者，當時，包括微軟的《Asheron's Call》，以及《無盡的任務 Everquest》仍在開發中，而這些作品上市後很快地就對《線上創世紀》造成嚴重的威脅。這些遊戲在推出時，《線上創世紀》所嚴重的問題才開始出現，其中一個主要問題是時間不足（Downtime），一群玩家已去控告Origin，他們不滿大部分的遊戲時間不是在不斷當機，就是伺服器當機，要離Origin對他們一天二十四小時，一週七天遊戲體驗的承諾，他們要求賠償及遊戲公司要符合Origin，雖然官司纏身，但《線上創世紀》仍以飛快的速度向海外擴張，目前在歐、東亞都設有伺服器，且有當地的客戶服務團隊處理玩家的問題。



繼《線上創世紀》之後，由Verant設計的《無盡的任務》成為市場新主宰者，它上市時稱得上是《線上創世紀》的唯一競爭者，它目前已遠遠超越《線上創世紀》，遊戲的第二套資料片《魔蹤》也在2001年三月上市。當然，這當中也有很多新遊戲勇闖市場，無可避免地，有些一舉成名，有些一敗塗地，也有些仍在開發階段、或Beta測試宣告夭折，有些甚至在上市前被迫取消。《無盡的任務》這套新3D遊戲讓許多習慣在2D俯視遊戲環境下的《線上創世紀》玩家留下深刻印象，許多人開始轉戰跳槽。當然，《無盡的任務》也有一些類似Origin所遭遇的問題存在。

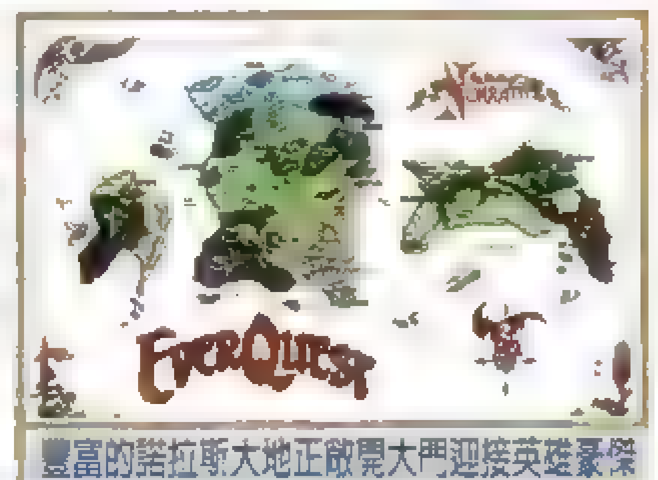


[illegible]





有啊！像金錢交易物品等等～就像……



豐富的諾拉斯大地正敞開大門迎接英雄豪傑

1.充斥金錢交易

MMORPG最奇怪的問題之一便是出售帳號及物品換取真實的金錢。著名的拍賣網站Ebay com充斥著買賣《線上創世紀》帳號的交易，在《無盡的任務》上市不久後，也有人上網拍賣該遊戲的稀有物品，以換取金錢（當然，這種情形在國產的MMORPG裡也時有所聞）。當然啦，玩家拍賣在線上創世紀裡所擁有的黃金也是司空見慣的事。但令人訝異的是，在線上創世紀裡的黃金還比真實的義大利里拉還值錢！至於交易價格較龐大的大多是屬於無盡的任務裡的稀有物品，此一市場大部份被少數玩家組成的營利團體(profiteering guilds)所控制，他們駐守在各地區上，並且比任何人還早在新生地區上進行收集。他們是為了娛樂而玩的玩家，更是為了金錢而玩的玩家，而事實也証明遊戲也為這些團體帶來利潤。

2.造就群聚效果


《無盡的任務》迄今已推出三套資料片

《線上創世紀》所發生的另一個從前料想不到的事情之一是創造了玩家經營社群、買房子和讓玩家群聚在一起，開創讓玩家經營城鎮的新玩法。雖然當初只用來被角色扮演的玩家所使用，但卻產生給許多角色扮演團體所使用的新「實體」形式，讓他們的社群變的更真實。社群以令人無法置信的速度開始成長，在工會(Guilds)或玩家城鎮，甚至在遊戲之外，如訊息討論版和聊天室，所有的人都投入此一新形式的娛樂。許多網站現在只為MMORPG而設立，並且吸收了來自不同遊戲的忠實玩家，每一人都彼此互動著。



[illegible]

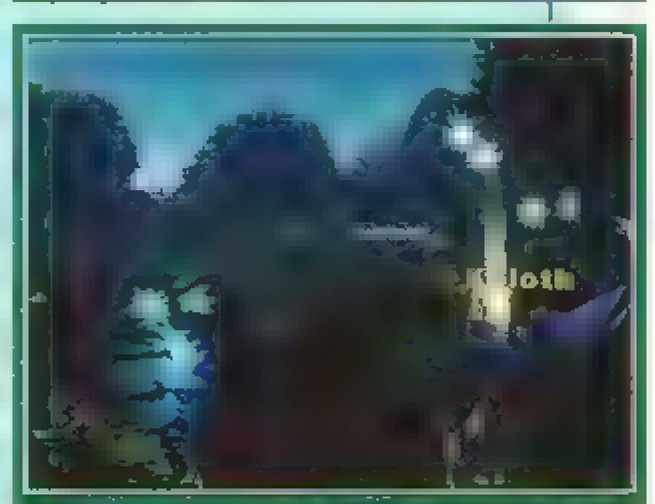


其實可以用「大夢初醒」，來形容微軟的後知後覺。當微軟宣佈《亞瑟倫的召喚》(Asheron's Call，譯）遊戲計劃時，似乎這家全球最大的軟體公司才體驗到此一新型遊戲的市場潛力。《亞瑟倫的召喚》雖然有廣大巨型的3D世界，在技術上也比前述作品有過之而無不及，但它推出時機有點太晚。大部分的線上遊戲玩家大都已投入於當前的MMORPG，如《線上創世紀》和《無盡的任務》，而且，這兩個遊戲的玩家還在不斷增加中，即使許多人宣稱《線上創世紀》已經玩完了。

《亞瑟倫的召喚》的操作介面

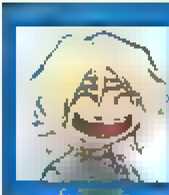
而目前線上遊戲多如過江之鯽，不勝枚舉，光以國內而言，就有《金庸群俠傳》、《天堂》、《英雄》和《龍族》……等在市場競逐，由於仍有很大的成長空間，如何開拓新玩家便成為遊戲公司的首要課題。在國外方面，目前也有許多新的MMORPG正蓄勢待發，而且各擅勝場，其中以Blizzard的《魔獸世界》(world of warcraft)、LucasArts和Sony合作的《星際大戰之銀河系》(Star war Galaxies，暫譯)、《太空戰士11》最為突出。《魔獸世界》是魔獸爭霸系列裡第一套線上遊戲，其優勢在於有優良的遊戲傳統和口碑，也有生動活潑的遊戲畫面。《星際大戰之銀河系》也是星際大戰系列裡第一套線上遊戲，其優勢在於可讓玩家深入星際大戰的世界，接觸各式各樣的太空武器和機器人，扮演十大種族，甚至使用原力對抗敵人，實現孩童時代的可望而不可及夢想；《太空戰士》系列為SquareSoft的王牌遊戲，自從推出後便所向披靡，該系列遊戲在全球至少擁有數百萬名忠誠玩家，而《太空戰士11》是該系列的首套線上遊戲，可說是未戰先勝。當然MMORPG並非完全代表所有的線上遊戲，例如掀起網路連線對戰熱潮的《戰慄時空之絕對武力》即是獨霸一方的線上射擊遊戲。除了上述遊戲之外，EA的《線上競速城》(Motor City Online，暫譯)和《模擬市民網路版》(Sims Online，暫譯)也獨具特色，《線上競速城》和《模擬市民網路版》最大優勢則在於遊戲走出線上遊戲的RPG的框架，前者讓玩家一同在線上競速和拼裝完美的賽車，後者則讓玩家透過所扮演的模擬人物，和其它玩家互動，體驗一場虛擬人生。另外，緊接在星際大戰線上遊戲計劃之後，Sony Entertainment表示未來將會發展線上版的《星際爭霸戰》(Star Trek)遊戲，讓玩家分演企業號的艦長！


《太空戰士11》將以MMORPG的形式和玩家見面


《魔獸爭霸》系列即將推出MMORPG



你剛提到的「戰慄時空之絕對武力」真的是風靡網咖的超強力大作，連我這個老人都迷上個好幾天都沒有睡覺^^！

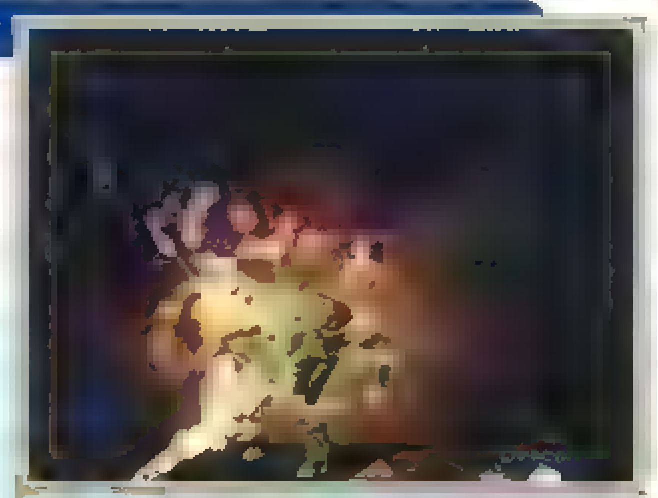






其實線上遊戲發展過於快速，但也不是每一家線上遊戲都是賺錢的！而自從一堆新的線上遊戲上市後，許多老牌遊戲紛紛關門大吉，其中包括《卡斯瑪傳奇（Legends of Kesmai，譯）以及《子午線59》，後者轉手後被一家德國公司所收購。而且多人線上遊戲目前已經發生了一些急待克服的問題～就像……

1.玩家殺手的問題



玩家殺手是線上遊戲裡令人頭痛的問題

雖然玩家對玩家（PVP）的戰鬥在MMORPG裡是相當重要的部份，但遇上瘋狂無理的玩家殺手（PKing）的行徑發生更是不可或缺。玩家對玩家的戰鬥應為角色扮演的目的而存在，也就是說，玩家對玩家的戰鬥應以任務導策向為前提。一般MMORPG對一名毫無理由殺害其它玩家的殺手，其處罰可能是降低該名玩家或其所屬派系的榮譽。事實上對遇上瘋狂殺手還有其它做法可行，如在遊戲中設計如追蹤者（捕快）的角色，但他們必須在各冒險地點裡旅行，而不能像是在某特定地區徘徊，等著玩家上勾的怪物。若追蹤者發現有不法者的行為發生，可採適當的公權力或集合其它玩家的力量處置之。另外一個變通的方法是從敵對陣營裡產生一名電腦控制的玩家隨機追殺這名瘋狂殺手。這項做法可能較前者更有遊戲性的效果，因為遊戲會不斷地給予決定集中精神在PVP上的玩家威脅和警惕。要達到前面兩個效果還有一個變數需控制好，即玩家的等級問題，畢竟，級數越高，其殺傷力就越強，其行為就越難控制。

2.[illegible]



《太空戰士11》遊戲裡[illegible]

關於此問題的解決方式有一、以其他玩家替代，二、非重要性角色玩家，三、減少撤離遊戲的可能性，四、以人工智慧介入。以上每一種解決方法都有其缺失和後遺症，仍須靠新技術及玩家間的約束才能盡量弭平。例如，若要第一個方法能順利達成，其前提必須是該遊戲有充足的玩家等著玩，並能立即將該名新玩家安排至遊戲內。

3.[illegible]

以美國東西兩岸的玩家為例，美東的人玩累或者非得離線不可的時候，正是美西玩家躍躍欲試的時候。但這是自然的限制，迄今沒有解決方案，唯一可補救的是找出共同的遊戲時間（track）。



《魔獸爭霸》裡的半獸人仍在《魔獸世界》中扮演主要種族之一

[illegible]

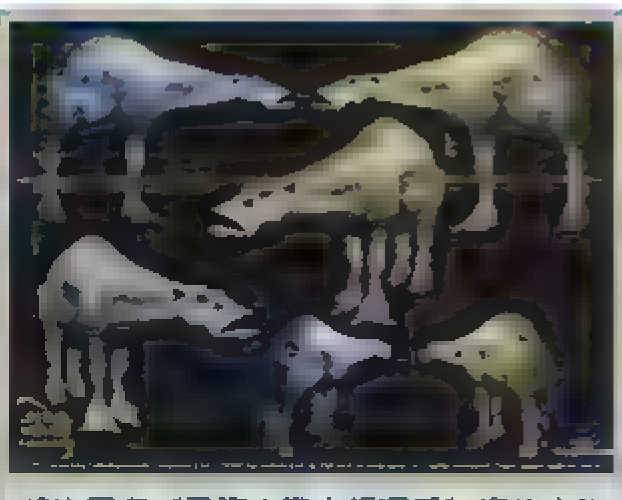
如何避免劣質的玩家利用網路遊戲的溝通功能，行搗蛋、破壞乃至犯罪之實呢？這個問題倒有些解決方法，目前較好方法是推出「玩家評分」制度。例如，可在玩家的想像力（Imagination）、參與（Consistency）、浪漫主義（Romanticism）、團隊精神（Team-Playing）、反社會態度（Anti-Social Attitudes）、粗暴（Rudeness）等等行為進行評分。每一回，當某位玩家完成一項遊戲，他的同線玩家（Coplayers）便被電腦要求根據上述項目進行評分，一旦他們的某方面的評分符合水準，便能進入新的遊戲，例如在螢幕上顯示訊息「要進入本遊戲，你的團隊精神必須超過六分，你的粗暴必須低於兩分」等。



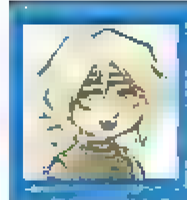
一場血腥惡鬥即將展開

5.自由化文字或制式化輸入熟優？熟劣？

這是一個重要但又困難的抉擇。玩家應該被允許透過自由化的文字進行互動，或者其互動應透過標準的介面語言進行呢？前者給予玩家擁有追求選擇的自由，可用各種方式進行互動，但可能有一顆老鼠屎壞了一鍋粥之虞。制式化的輸入方式有一項優勢，它讓電腦可以規定某些真實形式（Form Of Reality），也就是說，制式化輸入讓電腦可以追蹤變數，並確保行動是根據真實的觀念（Notion of reality）進行。事實上，自由化與制式化的輸入並不抵觸，可以並行，唯一須注意的是人們是如何透過文字互動，而制式化須在互動中扮演多少份量。



將出現在《星際大戰之銀河系》裡的生物





其實互動式娛樂在過去十年可說是以三級跳的方式成長。曾被視為「兒童玩具」的電腦遊戲，如今已成為一個擁有數十億美元市場的產品，它宛如條匯集百川的大江，吸引最富創意與設計天才的精英投入，創造了財富，也改變了人類的娛樂方式。讓遊戲從業人員能不斷自我學習，並在遊戲開發上獲得成就的動力是：好玩。遊戲被視為最富創造力的一種的軟體開發，是對創造力的一種考驗，若能突破傳統，另闢蹊徑，便可能名留電玩史，例如仍紅透半邊天的《戰慄時空之絕對武力》，它將原被侷限的遊戲設計，推向一個前所未有的境界。遊戲開發人員堅持創造足以讓數千、甚至數百萬玩家流連其中而忘返的虛幻世界，而投入這個絞盡腦汁的產業，相信MMOPRG在他們的努力下與玩家的要求下，將會日新月異。



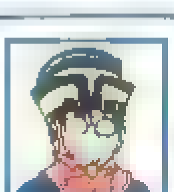
玩家可在《星際大戰之銀河系》裡扮演八大種族之一



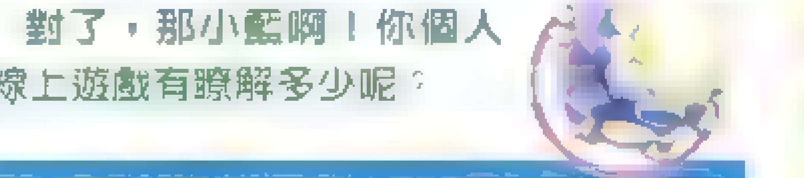
掀起連線對戰熱潮的《戰慄時空之絕對武力》



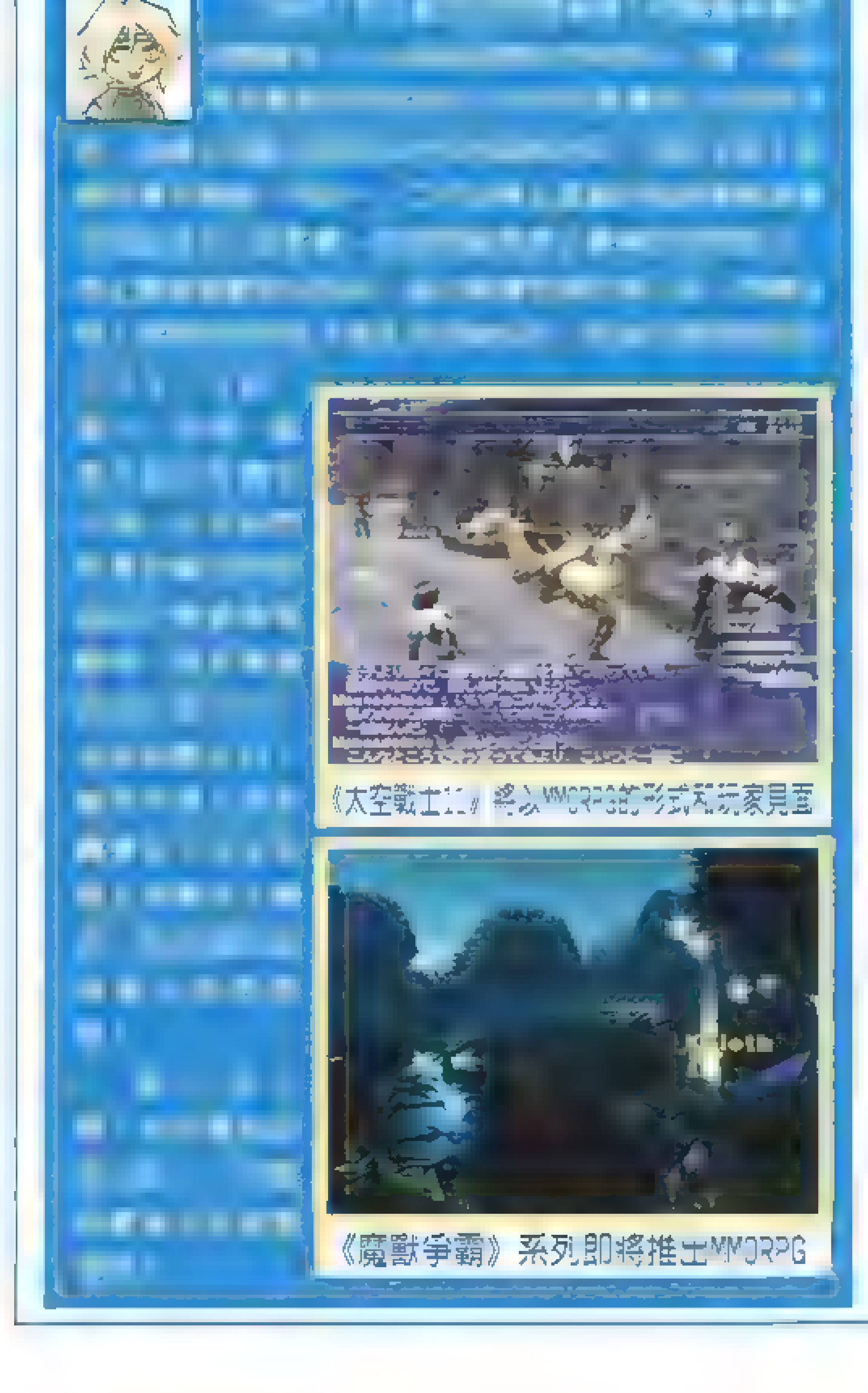
呵呵……遊戲業是高「智」識的產業是不容置疑的哦！^^



對了，那小藍啊！你個人對線上遊戲有瞭解多少呢？

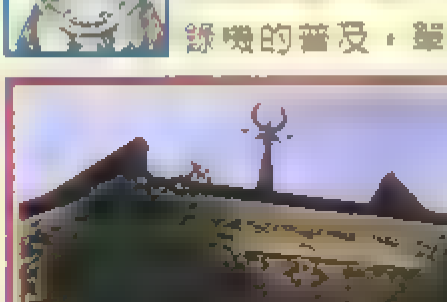






《太空戰士11》將以MMORPG的形式和玩家見面

《魔獸爭霸》系列即將推出MMORPG



什麼話啊，我是遊戲仙人耶，有什麼我不知道的呢？說一些資訊來讓你聽聽吧。隨著燒錄機的普及，單機遊戲與目前流行音樂CD及當紅電影遭到版本有著相同的際遇，所以轉向連線或線上遊戲是保障著作權較積極的方式，而目前也證實了的線上遊戲的確可以有效的抑制盜版商侵蝕利潤。而看來，國內未來勢必是一拖拉庫的線上遊戲，但最後會勝出的是哪幾套，也就有待消費者和時間來決定囉！^^



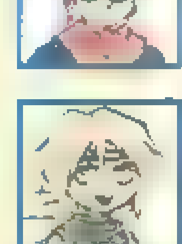


《線上霸世紀》開啓MMORPG的光明大道

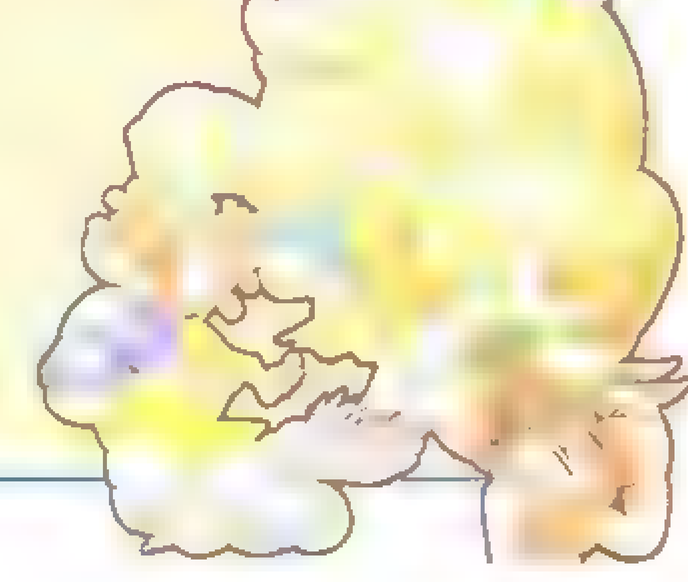


有同感



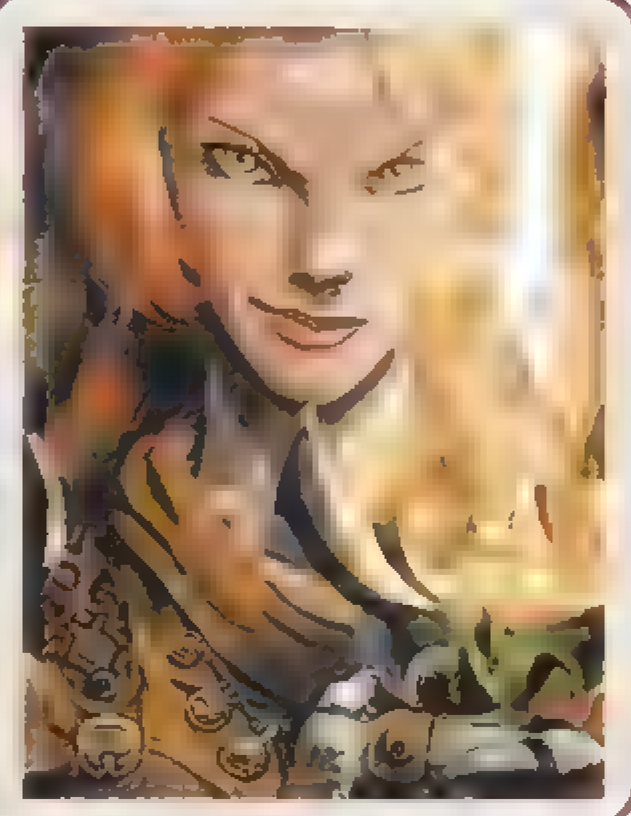


有同感



末日危城首席設計師

Chris Taylor（克利斯．泰勒）專訪



儘管今天的天氣陰晴不定，而我仍懷著雀躍的心情出發，因為這次要訪問的可是在遊戲圈中“上港有名聲、下港也出名”的《末日危城》靈魂人物－克利斯．泰勒，雖然路上不小心淋了個落湯雞，但是還是難掩興奮之情！！在引導之下終於見到了泰勒先生了，稚氣的臉上卻有著專注迷人的眼神，親切和藹的笑容堆滿了整個臉上，忍不住令人想為他拍幾張寫真照片，然而在這個時候發生了會讓我抓狂的事，那就是～我忘了相機沒電了，這時候的我也只能強裝鎮定，開始我們的訪談，還好這一切都在完美中進行，正當我起身打算以最完美的pose告辭之際，卻又赫然發現這一堆精彩的訪談竟然～竟然完全沒有收錄到錄音機裡面！！OH天啊～今天真是我的“末日危城”！！好險我有做些小筆記，而且還有用力聽，就讓我字字血淚地為大家娓娓道來：

Chris Taylor（克利斯．泰勒）小檔案



首先來看看Gas Powered Games這位執行長暨首席設計師－Chris Taylor（克利斯．泰勒）的個人檔案吧。Taylor於13年前首度進入遊戲產業，最先服務於Distinctive Software這家公司。其初試啼聲的首款處女作－《Hardball II》是款廣受玩家好評的運動類遊戲《Hardball》的系列作品，該款遊戲曾榮獲Software Publishers Association（SPA）的「年度最佳運動類遊戲」殊榮。緊接著，Taylor又繼續參與了《4D Boxing》（囂張拳王）與美商藝電的《Triple Play Baseball》（美國職棒大聯盟）等多款令人注目的運動類型遊戲。1997年由Taylor所設計的《Total Annihilation》（橫掃千軍），甫一推出即獲得極高的專業評價，包括了國際各知名專業遊戲媒體的一致讚賞。不僅如此，接下來推出的資料片－《Total Annihilation: The Core Contingency》（橫掃千軍資料片之核子風雲），於1998年上市後，同樣獲得極佳的市場反應及評價。

在完成了《橫掃千軍資料片》後，Taylor為了完成他在踏入職場時便一直懷抱著的夢想，就是擁有一家自己的公司，所以Taylor離開了原所屬服務單位，創設了Gas Powered Games公司。如今，他已經是一個擁有25個專業遊戲人才的公司負責人。Taylor將率領著這群最有才華的遊戲研發製作團隊創作出最經典的遊戲，而目前即將上市的《末日危城》，便是泰勒及他的研發團隊首支處女作。











Taylor：我確實有承受蠻大的壓力，因為RPG遊戲是非常的複雜的，故事架構及其旁枝末節都非常的繁複且龐大，因此要花非常久的時間去克服，不論是設計者本身，甚至程式、美術都有相當程度的困難度，這要大家不斷的溝通協調後才能完成這項艱鉅的任務。內心的吶喊（好偉大喔 [illegible]！）



Taylor：關於這樣的一個概念，早在我進行《橫掃千軍》的時候就有雛型在我腦海中，但是我一定要等到《橫掃千軍》完成後才能與我的工作小組進行討論，原因是一心不能二用啊！我希望能創造一個自由度很高的世界，絕對不是一個指令一個動作，也不是在執行了一項任務後就必定會得到相同的結果，我要讓玩家們自己去創造一個真正屬於自己的角色，並且能與你的伙伴隨著遊戲的旅程，一起享受這擁有美麗的色彩、豐富的光影、讓人流連忘返的有趣世界，所以在這款遊戲中，我便導入了這樣的想法去執行企劃。內心的吶喊：（啊 [illegible]



Taylor：關於這個問題，真的是十分的困難，身為這個小組靈魂人物的我，在遇到任何事的時候，除了不斷開會溝通協調外，當然最重要的是要求每個人一定要照着既定的工作表來完成自己的工作，因為我們是精兵政策，所以一切還是得按部就班，不然我們的大金主—微軟不給我們錢怎麼辦（哈哈哈），此外在這款遊戲中最堅持的部分也就是剛剛所提到的自由度，這是我一定要做到的，還有3D貼圖的部分也是我所在乎的，這一切都要盡善盡美才是。內心的吶喊：（這次 [illegible] 又 [illegible] 了！）







Taylor：這款遊戲如果隨便玩玩大約需要花30個小時，若是認真一點可能要花上玩家50個小時，這不包含多人連線的部分，所以這款遊戲的環境設定是在一個龐大且連續性的3D世界，在旅程中，玩家會看到許多栩栩如生的場景，從高聳的山岳到彷彿位於世界最底層的地底城，這些遊戲連續的畫案中是看不到任何載入畫面，玩家可在此共同探索各種奇幻世界，這是非常吸引人的。內心的吶喊：（想玩～想玩～真的好想玩！





Taylor：我希望玩家能完完全全的創造自己，所以從一位名不經傳的農夫開始，這樣玩家可以照自己心目中的理想，真正創造一個屬於自己的角色，而不需要受限於某些已經設定好的數值，這種作法使得角色的延展性變的更大，玩家也會覺得有趣。內心的吶喊：[illegible]





Taylor：目前暫時沒有，不過也許會先為《末日危城》出資料片吧！嗯～大概還會做像《橫掃千軍》這類型的遊戲，不過目前都還沒確定，所以不要告訴別人喔！！內心的吶喊：（不小心把秘密說了出來 [illegible]





Taylor：並沒有～不過再看看市場未來的走向，也許也不一定！內心的吶喊：（這答案比較像秘 [illegible]！）

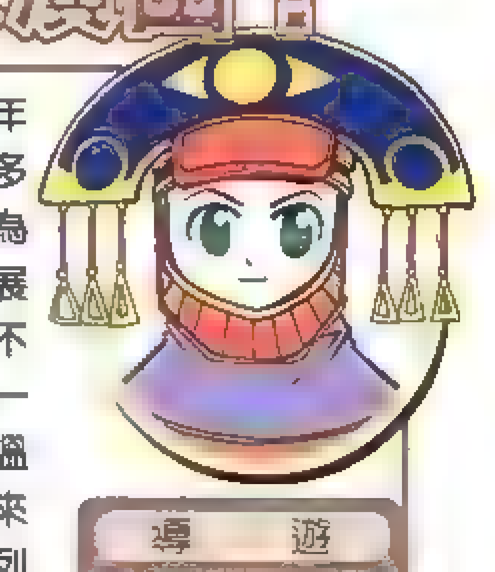




Taylor：也許會與X-BOX合作，不過就目前而言還在洽談之中，可能在6個月後才會確實定案。[illegible]喊：（泰勒先生～不論你的遊戲有沒有跨平台 [illegible]

2002年「春節電腦特展暨多媒體展」年節前盛大演出！

才在去年12月進行過一場年度資訊展後，在春節年前舉辦的多媒體展，重頭戲還是以遊戲軟體為大宗。由電腦公會所主辦的這次展覽中，各遊戲廠商遊戲主題噱頭不需多說，聲光效果所有廠商還是一樣爭奇鬥豔，去過的玩家來一起溫習現場熱鬧的氣氛，沒去的玩家來這朝聖一下吧，大家請隨著導覽列車前進吧！



第一站 智冠

位在入口處絕佳位置的遊戲業界龍頭－智冠，這次與中華網龍的攤位一起設立，並且主打遊戲－《金庸群俠傳》的資料片《決戰光明頂》，代言人周迅的大型人型立牌出現在攤位每個角落，廣告片也不斷重複播放。而TGL台灣帝技爺如今年首支自製遊戲，並由智冠發行的《奇蹟花園》遊戲也剛舉辦過記者會，可說是在展場上很引人注目的一款可愛型養成遊戲。舞台後面的空地上也舉辦「中國麻去牌」的比賽，不管男女玩家都在這裡安靜地進行一場場的廝殺，氣氛十分凝重。展示區在每個時段舉辦的問答拿贈品活動，也將現場擠的水洩不通，每當舉辦彩券活動時，更是將最近的樂透彩風潮發揮到極致，將現場氣氛帶入高潮，另外還有遊戲拍賣和問答大擂答等活動，可說連著幾天都把入口處擠的水洩不通。







第二站 遊戲橘子

說到遊戲橘子，一向在多媒體展中以最花俏和噱頭為注目的焦點。這一次他們用了五十多個攤位，為了主打遊戲「諾亞方舟」塑造了一座主題館，並且為遊戲中的幾位主角製作了大玩偶在現場與玩家拍照同樂；精采可愛的動畫也不斷的重複播放，看幾次都還是覺得處處是幽默！並且有好幾部電腦讓玩家試玩這款遊戲，SHOW GIRL的清涼裝扮，帶著「諾亞方舟」遊戲中角色的充氣娃娃在展區遊走，十分吸引人注意，不少玩家都希望能拿到這些娃娃，參加活動以及觀賞影片都非常熱衷。偷偷告訴玩家，不知道玩家有沒有注意到現場各角落不時出現便衣保全，身著西裝在人群中隱藏，真的好像有點緊張恐怖喔…，可見目前遊戲橘子的身價不斐。



下一站 全球歡樂

舉目望去，全是以《神話》為主打的設計，全球歡樂的液晶電視輪播著《神話》和《帝國傳說》的精采遊戲畫面和動畫。展區還設計了「神話護照闖關活動」，全球歡樂展區有包含OnLine Game試玩區、PDA Game試玩區、music box歡樂KTV、PC Game試玩區等。



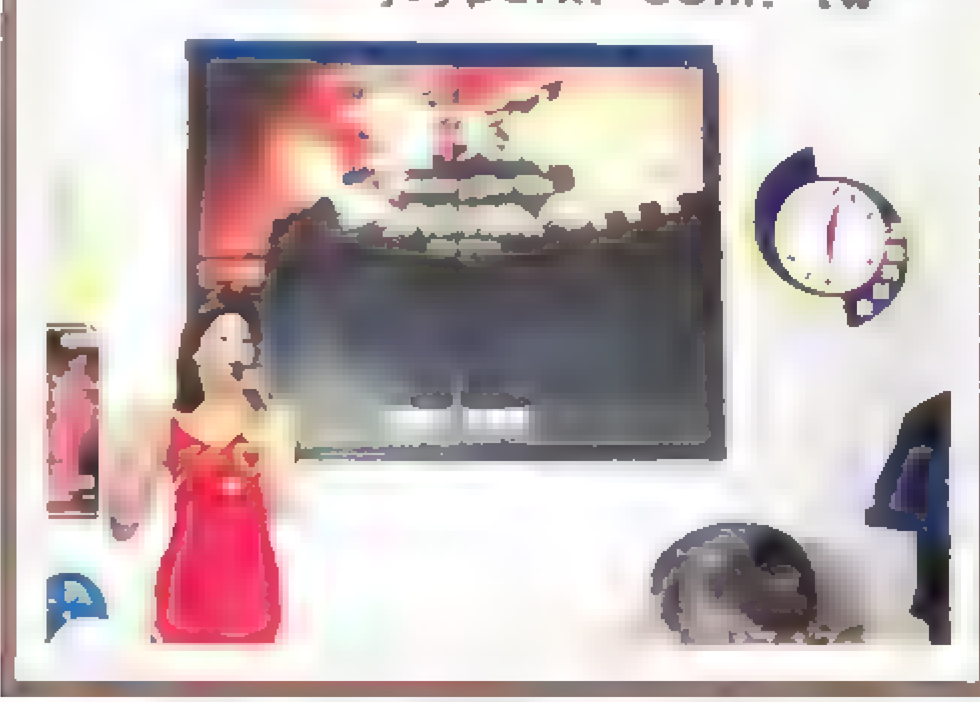
第四站——大宇

只見兩位高挑的長腿姐姐手持著這次為了多媒體展而亮相的《魔力寶貝》週邊寶物—充氣盾與斧頭，馬上二話不說架式擺上來，真是一番刀劍柔情！不過在為現場觀眾帶來的勁歌熱舞，可真是使出渾身解術，來沸騰底下一羅筐的人潮哩！看完熱舞玩完搶答活動，到台下的網路區，參加「魔力寶貝－法蘭城一日遊」，類似新手教學的旅程後還有驚喜贈品咧！不過大宇一直很受注意的《仙劍奇俠傳Online版》，並沒有放很多的介紹在上面，只是靜靜的釋出即將登場的消息。



另外，《英雄》資料片－《勝利的榮耀》消息的釋出，也吸引英雄迷的圍觀，想了解的玩家也可以在網路區上一堂美少女的教學課程，可一點都不馬虎哦！

www. joypark. com. tw



現在到了——昱泉

近來較為沉寂的昱泉，這次展覽重心只放在《笑傲江湖網路版》，以及其幼教軟體的販售為主。現場進行闖卡的活動也是將展區擠的水洩不通哩！



休息站——草莓軟體

幼教軟體區出現了目前最流行的動畫卡通電影「怪獸電力公司」的PC GAME耶！忍不住前去拍照留下證據，以各角色為盒面的設計，真是引誘愛好者的收集慾望啊！遊戲中非常簡單並且活潑，果然許多小孩子愛不釋手呢！



繼續來到——億泰利

屬於億泰利多媒體的「全家遊戲網」，推動「會員回娘家」活動，玩家要是會員的話，可以免費領到限量贈品，還可以試玩《歡樂潛水艇》、《新天上碑》和《極樂瘋狂大賽車》等網路遊戲。





請來到 鈊象電子

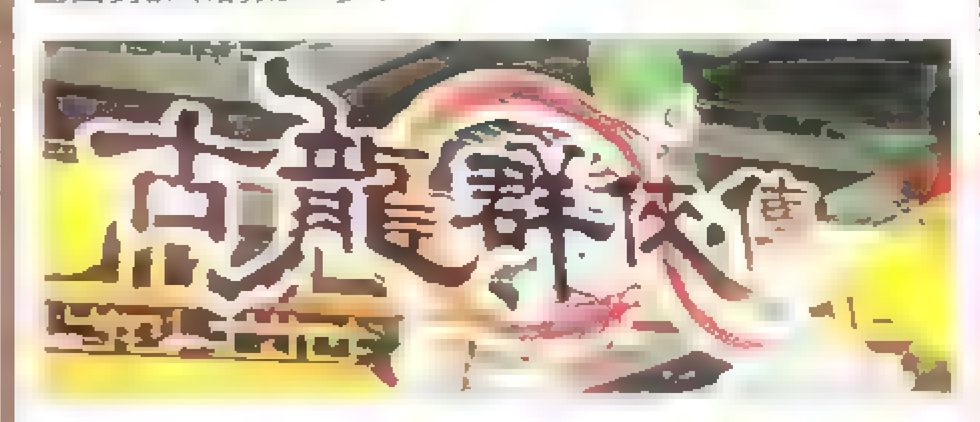
如之前已經舉辦過的《明星三缺一》的麻將遊戲記者會，鈊象電子展現了他們進軍遊戲界的強烈企圖心。倚著雄厚的大型機台遊戲研發技巧，目前正自製一款《封神榜Online》的3D線上遊戲。造型討喜又富中國風味，每台試玩的電腦都被霸佔，令導遊我實在很難碰到滑鼠……。

當然他們大型機台的發展，也還是吸引許多國外廠商的目光。像這台玩家可以自編自導自演MTV的大型遊戲機台，玩家可找三兩好友一起選自己喜愛的歌曲演唱，在眼前的機器螢幕上就會出現場景和字幕，你就會彷彿是MTV中的男女主角般，完全沉浸在歌曲旋律與意境中，做自己的最佳女主角囉！



請來到 智傲

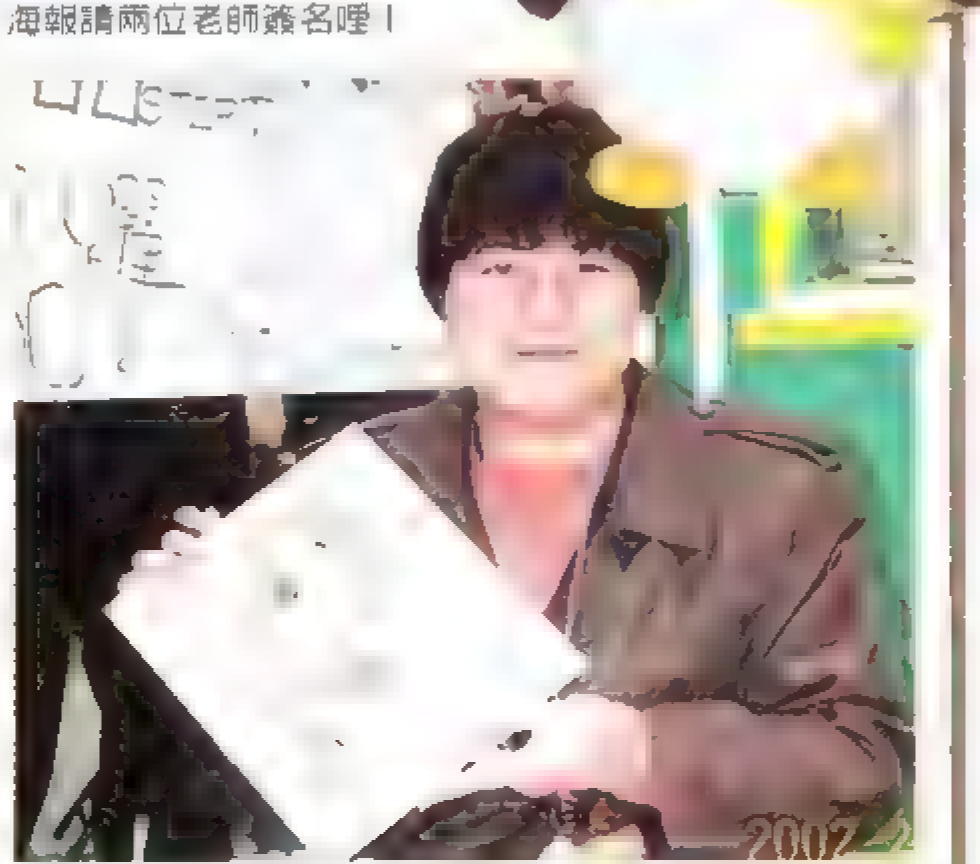
現場最具中國風的攤位當然是智傲莫屬，將在三月推出《古龍群俠傳Online》，這次就以現場的活動介紹，踏出面對群眾的第一步！





現在到了 信必優

日商信必優居然又請到了山本和枝老師，來多媒體展現場為玩家簽名囉！信必優代理了許多款由山本老師做人物設定的養成遊戲，一向以許多遊戲週邊產品眾多的經營，吸引許多小女孩的眼光，誰叫遊戲的風格就是那麼可愛！連週邊商品也是那麼令人愛不釋手！這一次還請到了另一位害羞的葵羽鳥老師，一同來現場做繪畫和簽名，許多女性玩家還特地去買海報請兩位老師簽名哩！



歡迎來到 雄圖

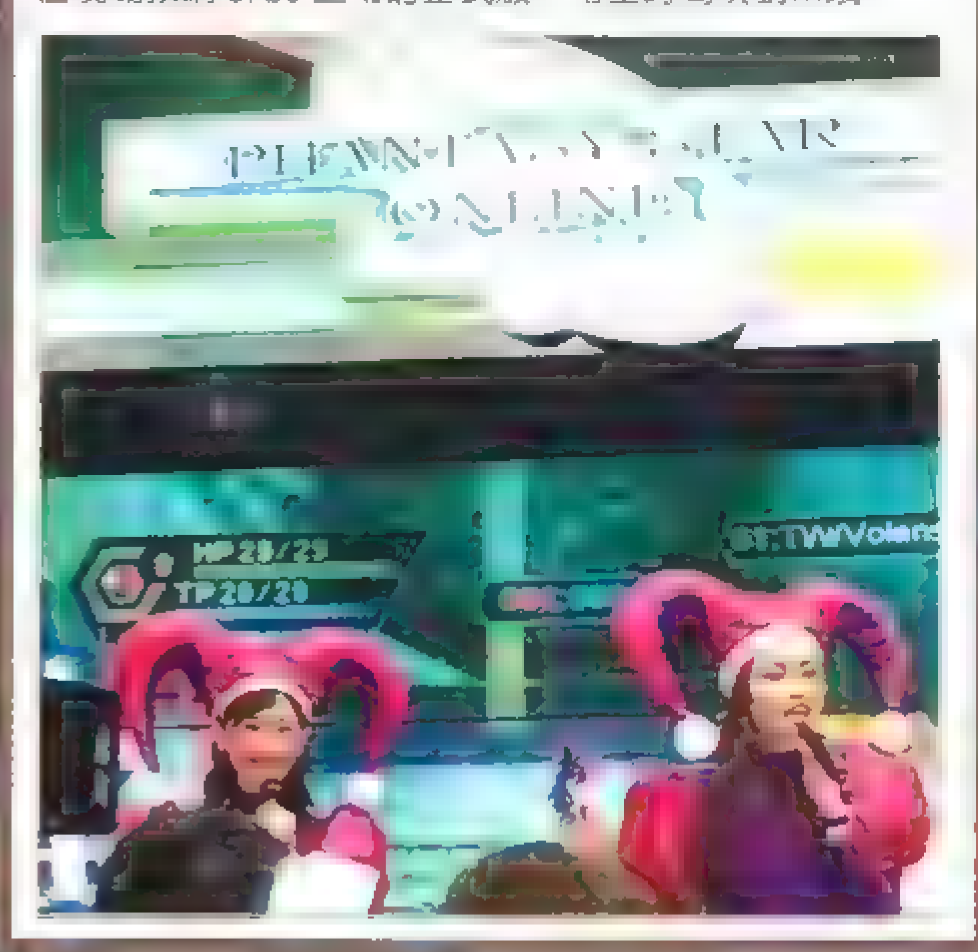
雄圖算是一個新公司，是日本雄圖的在台分公司，以代理日本母公司遊戲為行銷重點，這次主打遊戲以可愛造型的《小郵差加奈》為主，現場也有幾位做成加奈打扮的SHOW GIRL，替玩家介紹遊戲





下一站 第三波

這一次第三波吸引的重點，當然是介紹最近剛完成簽約的《夢幻之星Online》的PC版遊戲。主持人打扮成遊戲中的角色，與玩家互動送贈品，玩家可以試玩一番之後，在現場預購 3/29 上市的正式版，希望時間快到來哦！



再來到 正先



以跳舞機為名的正先，展區幾乎都是小孩子在玩跳舞機的畫面。

請往前走到 捷生

《真世界》讓玩家等了半年，先來個《破碎銀河系》滿足一下玩家吧！不過不要小看《破碎銀河系》的魅力，還是許多玩家把走道擠的水洩不通，去了兩趟多媒體展，還是沒看到骨鼠長的什麼樣子……





繼續前進到 松崗

松崗現在將全心投入到線上遊戲的經營，從《世紀爭霸》和《重返德軍總部》兩部遊戲的聲勢看來，肯定又會讓松崗紅上大半年了。現場玩家目不轉睛的看著動畫介紹，以及現場幾位玩家連線廝殺，可惜聲效似乎不是那麼強烈，為了避免被會場處罰噪音違規，廠商們幾乎都不敢把音樂開太大，可惜了《重返德軍總部》最重視的廝殺感，就只有玩家獨樂樂了



最後一站 奧汀

其實奧汀是與智冠同一攤位的廠商，但是因為這樣繞一圈回來，剛好出口就在奧汀旁邊，這樣的走法比較方便。奧汀近期首推《三國群英傳III》的遊戲，不僅最近電視廣告打的兇，現場玩家也多為男性駐足。



終於完成了這次的多媒體展心靈朝聖之旅，或許是因為年節時間的緊迫，後來的週末幾乎沒有想像中多人潮，大概許多人已經下南部過年去了，不過整體說來，這一次的春節展，還是非常的精采，各位旅客您覺得呢？

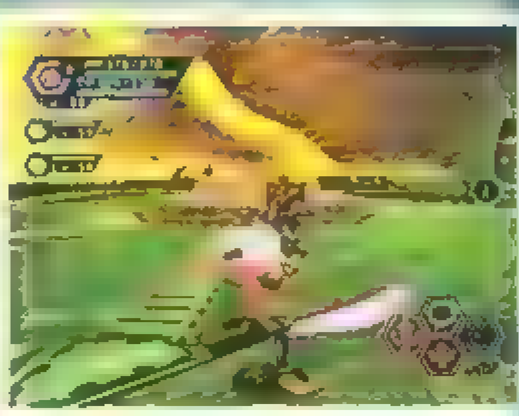


線上遊戲史上最強的RPG

厭倦了已經變質的線上遊戲世界？
其實你還是可以找到一個能彼此互相溝通，國際合作，
充滿無限樂趣的網路遊戲
—還原你一個最純淨的網路遊戲環境



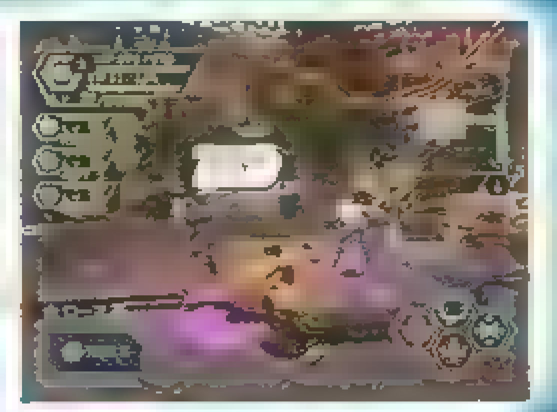
森林地區



洞窟地區

自創不同角色超過100種
和來自世界各地的玩家一同上網組隊
多達8國語言讓你溝通無障礙
多種的冒險任務、龐大的遊戲地圖，就在「夢幻之星網路版」

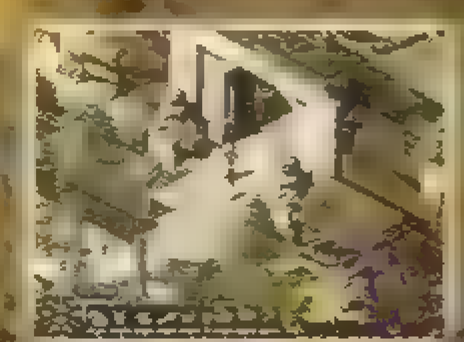


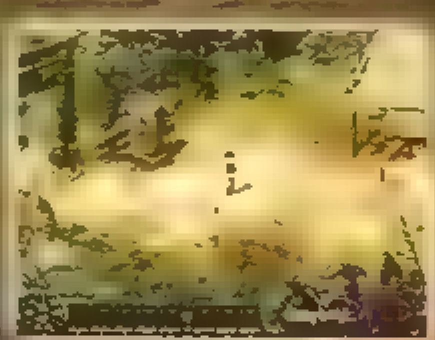
坑道地區



遺跡地區

軟體世界









玩家們一定非常期待有關我的冒險旅程還有我的私密寫真吧！

我迫不及待要與大家們分享，我的出沒遊遍佈全省，快去搶購喔！

新劍俠情緣

主題攻略畫冊

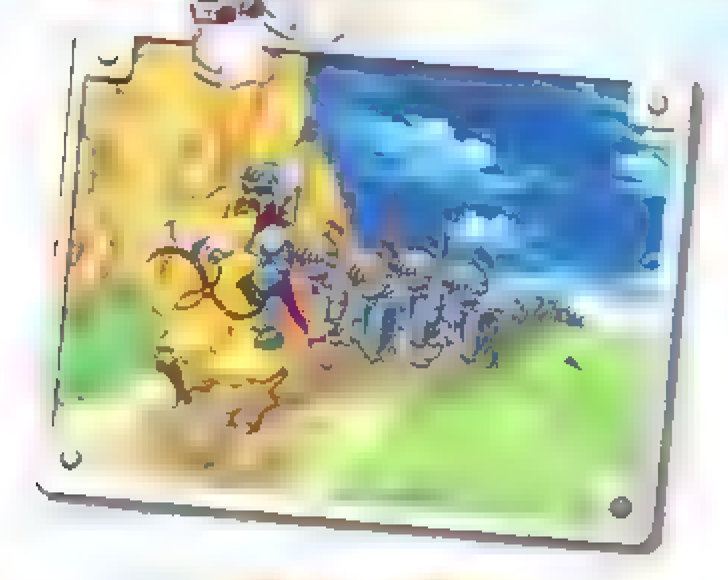

金山
「孩子，總有一天你會成為天下第一，將武林英雄都踩在腳下，然後……」
「然後？」
「唉，總有一天你會發現，所謂天下第一，也不過是映在水中的月影罷了……」

結合角色扮演、即時戰略與模擬經營，

建設一座前所未有的RPG城市！







開創・夢想

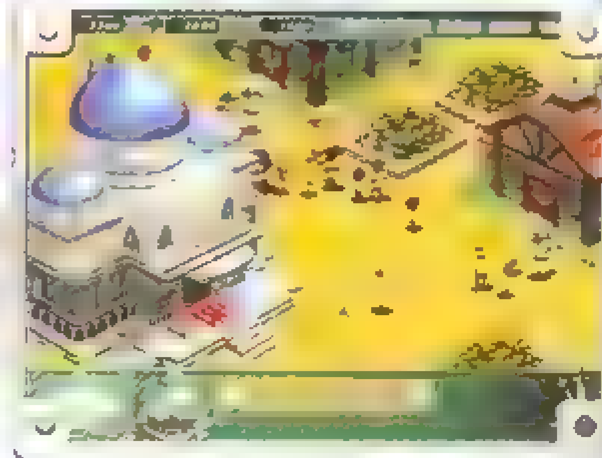
策略經營等多項元素，操控簡易上手，視覺風格可愛清新，創意呈現絕對新鮮的夢想城市！



驚喜・體驗

多樣事件即時隨機橫生，可愛造型怪物、野蠻人不定時出來嚇你一跳

城市故事讓你喜出望外！



組織・冒險

從5個到300個NPC人物，角色隨屬性，職業各有不同特性、專長，自由組織委派各式冒險、建設、經營與防衛任務，不同的團隊，都會為城市帶來不同的貢獻、不同的樂趣！

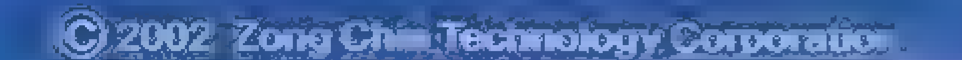
多元・打造

開設各式武器、魔法商店，研發學

運用智慧，興盛繁榮的冒險城市靠你打造！



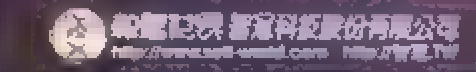

幻想城物語
Wisdom Magic Adventure
Fantasy Castle
打造自己的理想城市，邦補你的冒險夢想！！



邂逅生命中第一次的「緣」份……







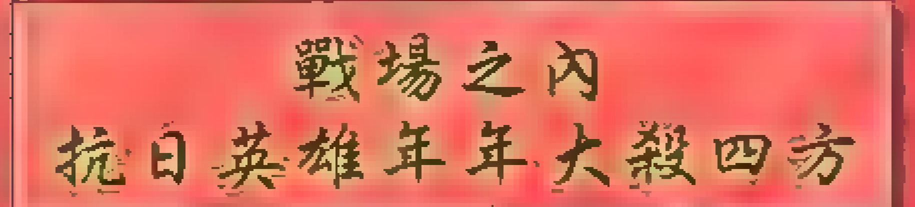





穿越時空二千年 席捲天地真龍子
化身龍之軍師
智鬥司馬仲達
新野城戰虎痴許褚
一個從現代回到過去的國中生
一部重新改造三國歷史的RPG
龍狼傳
破凰之路
使命創造命運
The Legend of Dragon's Son.
Ryuroden © 1993 Yoshito Yamahara. All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws. Printed under license from Kodansha Ltd., Tokyo



日本講談社授權，暢銷漫畫『龍狼傳』改編，
滿足你與三國英雄們並肩沙場的願望，讓你以現代人身份參與亂世各大戰役！
『天命』之相與『破凰』之相的宿命之爭即將展開，歷史已逐漸脫軌，航向一個偏離的未來！
三國名將，戰場威能宣現
互動戰鬥，3D精彩呈現
陣型計策，任你變換運用
支線劇情，豐富遊戲內容
龍狼傳 十萬火急搶樂透
39
22
27
05
09
16
樂透 衝鋒陷陣，買龍狼讓你獨對十萬新台幣大軍！
只要購買『龍狼傳-破凰之路』，就有機會得到十萬塊大獎或龍狼傳漫畫1-24集一套，
第一集還有原著--山原義人老師的珍貴簽名喔！
出版發行
http://www.soft-world.com
研發製作
智冠科技．鍛像視覺工作室

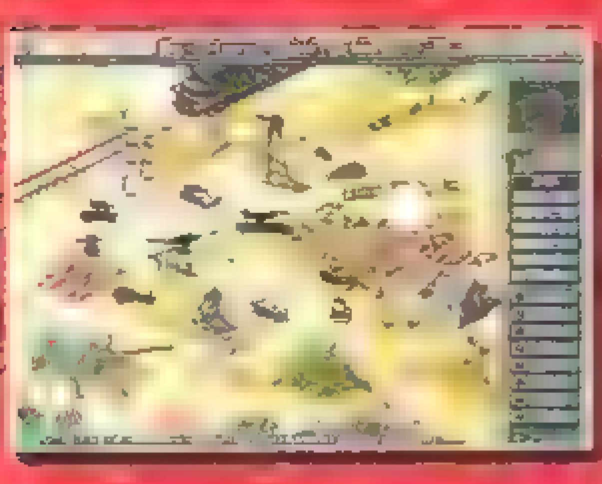




麻將聲中
最強人馬天天熱鬧賀歲

八年抗戰

THE WAR OF RESISTANCE AGAINST JAPAN







戰略！訓練！編制！部署！指揮！

一部融合戰術指揮與訓練養成的戰略遊戲！

尼奧新春雙强打

少林麻將



一色連天・三元開泰・七花聚會

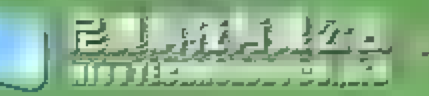
狀元探花・風捲殘雲・神眼通天

初登場
NT:299

台灣十六張麻將



開戰中
NT:540









打造自己想要的賣場空間
創立擁有個人風格的百貨
都從模擬開始・・・
Department Store
Sim Department Store
模擬百貨®
逛我的模擬百貨，過我的遊戲生活
Made in Taiwan
・精緻專櫃閃亮登場・
・突發狀況考驗反應・
・容易上手全家同樂・
・積木概念打造空間・
Illustration Copyright © 2001 by YOUCHAN / TOGORU Company, Ltd All Rights Reserved.
智冠科技股份有限公司
Abet 智冠科技 Abet工作室

Princess Maker

Go!Go!美少女!

大富翁型態的玩法來養成女兒，遊戲的內容規則與大家熟悉的這一系列遊戲相似，都是要在8年的培育過程中，打工、學習、購買各種道具或是武者修行來自我成長。同時還要努力達成國王所提出的各項考驗，獲得王子的青睞，
以成為公主
為最終目標！

GeneX

NINELIVES

以美3夢幻妖精裡面的人物，加上前兩代的女兒為主軸的立體魔法寶石型方塊對戰遊戲。

這次的魔法石大作戰，除了橫轉、直轉，還加上前轉後轉，讓遊戲進入更複雜、好玩的新紀元！

美少女夢工場
魔法石大作戰

美少女夢工場 系列 第六彈新力作~

雙劇合璧 物超所值 中文化進行中 敬請期待!!

精訊資訊有限公司
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-7061
URL http://www.kingformation.com.tw/



美少女夢工場 123
複刻版 黃金合輯

統一便利超商
賀歲熱售中!!





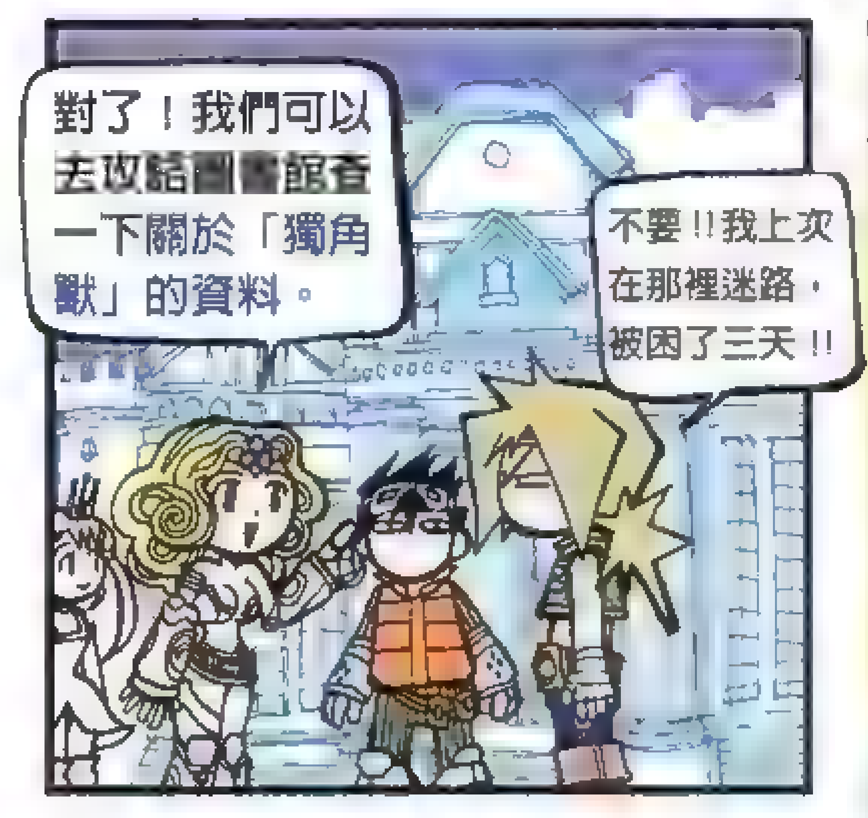
客服專線

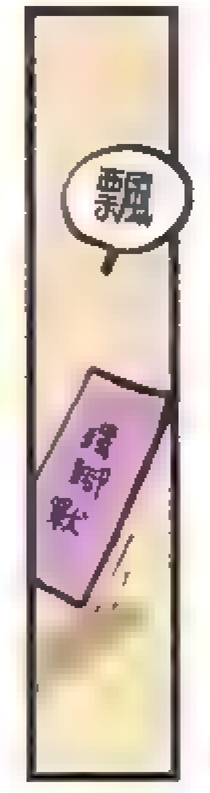


英雄
Fantasy For You
勝利的榮耀
Glory of Victory
※「英雄－谷會城堡戰」絕對即時，無比慘烈的戰爭！
※「英雄續傳－阿比特龍地下城」邪惡開啟地獄之門！
※「強者戰場－英雄競技場」，優勝劣敗，強者稱王！
※超越夢幻物品，「絕世逸品」終極決戰裝備現世！
線上遊戲霸主，「英雄」全新戰役，光榮登場！
http://www.f4u.com.tw

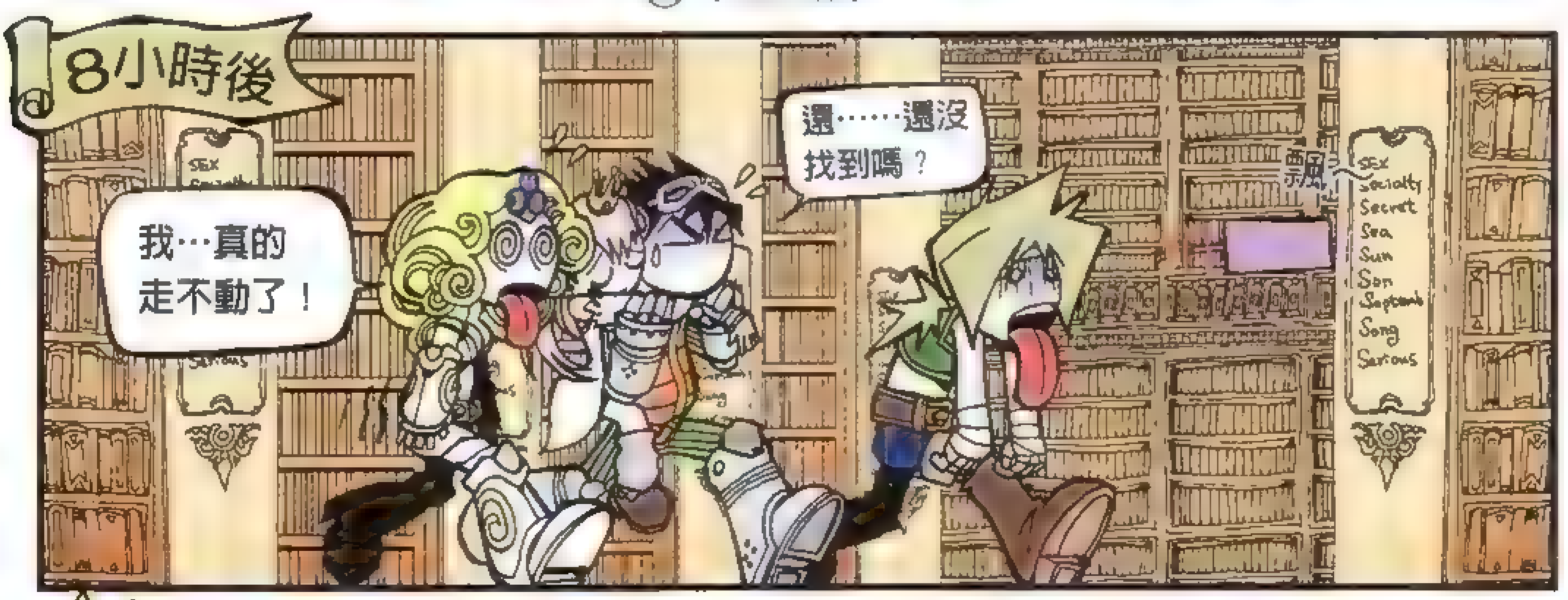


提供最完整詳細的石盤攻略



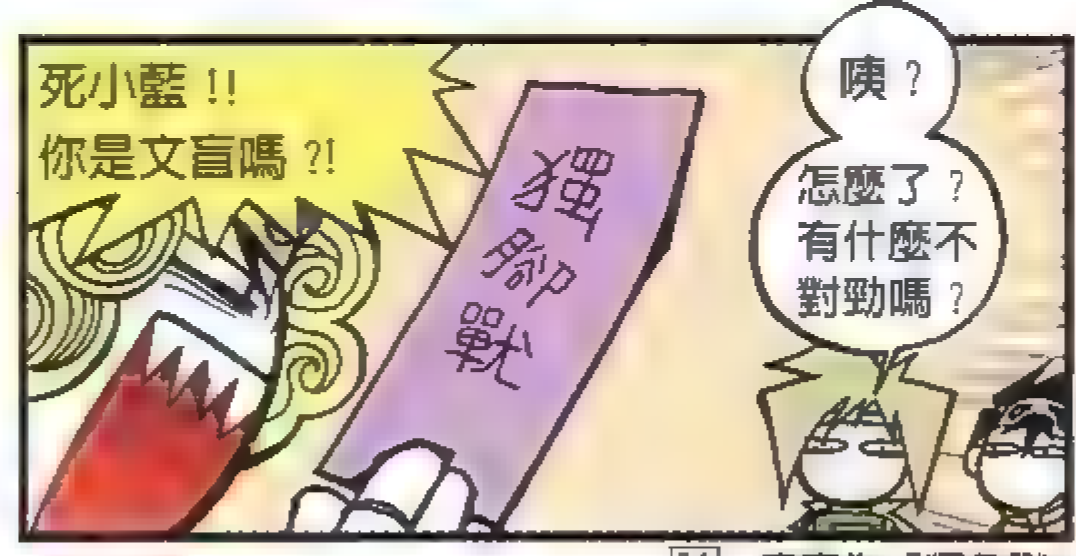


註：小藍是左撇子



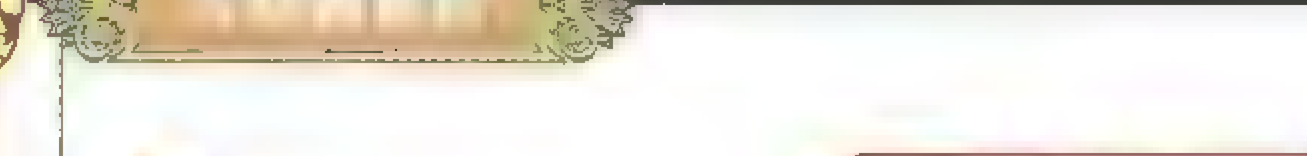


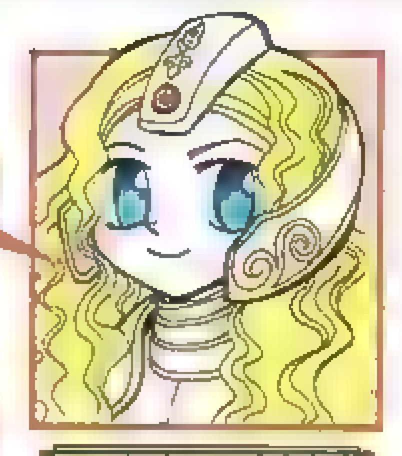




註：應寫為「獨角獸」

神月紀事任務完全攻略 天命神嬰的奇幻傳說 p.[illegible]
奇蹟花園簡易攻略 愛花少女的卡哇伊大冒險 p.[illegible]
危城之戰軍事戰役指南 當張良計遇上攻城梯 p.[illegible]
富甲天下3完整攻略 天地人致富全講解 p.242
笑傲江湖網路版上手指南 成為神鵰大俠的第一步 p.272





神月紀事 任務完全攻略

MISSION 1 罕拉爾村

區域資訊

寶箱數：
（體力藥水、沙蟲殼×2、管蟲牙、髮飾、高原魔曲、乾糧、葡萄、乳酪）
道具商：蒂加娜
旅　店：柏恩（免費）

攻略 遊戲一開始，主角凱伊出現在罕拉爾村的一個角落。除了在村中尋找寶箱外，在村子正中央可遇到他的妹妹艾琳；她正興高采烈地面對一群小朋友，講述有關在沙漠中遭遇沙蟲的經驗。艾琳見到凱伊過來，便告訴他，村長柏恩有事要找他們倆與巴克萊特三人，說完後艾琳加入隊伍。

在剛剛找到艾琳的大帳棚正前方不遠處，是蒂加娜所在的位置；繞過蒂加娜右方的小徑後，就可發現巴克萊特正和一名男子正在說話。巴克萊特正不耐煩於男子騷擾，一見到凱伊來立刻加入隊伍。

三人到齊後準備去找村長柏恩，他的位置在剛剛找到艾琳的大帳棚之左前方。村長要他們三人前往默尼克城幫忙，因為那裡被強盜佔領了！村長提醒他們在出發前先去找蒂加娜，蒂加娜把村長先前為他們準備好的乾糧交給凱伊，也會給一些她贈與的補給品。村子的出口在剛剛遇到巴克萊特的地方。

出了村子後，來到罕拉爾村儲水區，此地正在進行駝鳥大賽。如果要下押，在儲水區民眾人群聚集處，可找到一位名叫毛利斯的男子，其下注的金額為50G。建議使用Save & Load的方式，以獲得初期購買武器防具的資金。

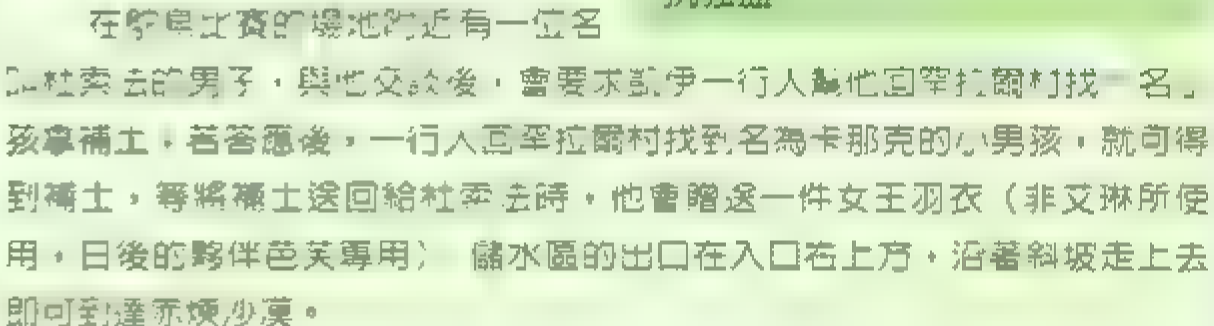


▲艾琳告知凱伊村長有事要找他們三人。



▲村長要他們到默尼克城協助對抗強盜。

在駝鳥比賽的場地附近有一位名叫杜索去的男子，與他交談後，會要求凱伊一行人幫他回罕拉爾村找一名小孩拿補土，若答應後，一行人回罕拉爾村找到名為卡那克的小男孩，就可得到補土，等將補土送回給杜索去時，他會贈送一件女王羽衣（非艾琳所使用，日後的夥伴芭芙專用）。儲水區的出口在入口右上方，沿著斜坡走上去即可到達赤煉沙漠。



MISSION 2 赤煉沙漠（不包含沙蟲區）



▲三人合力圍攻黃蜂。

區域資訊

寶箱數：（葡萄、乳酪×2）
敵人數：16（黃蜂×3、獵人×7、盜賊×5、石魔）

攻略 赤煉沙漠可粗略地分成三區：左前方、正前方及右前方。赤煉沙漠的右前方有三隻黃蜂，不過再過去一點的沙蟲區，則因為劇情的限制，此時尚無法通行。位於入口左前方處有2名盜賊以及1名獵人，他們所看守的地區是進出默尼克城的出入口。由於獵人可遠距離攻擊，所以最好先將他解決掉。

由於此時我方三名主角的等級都很低，所以還不急著進入默尼克城；先

MISSION 3 默尼克城

區域資訊

（葡萄×3、肉乾×3、迷霧手環、水之海螺）

販賣者 傑斯克、巴伯利

敵方人數

（烈焰巫師×5、獵人×9、盜賊×7、飛賊×2、傭兵射手、流浪漢）

首領 修達密斯



▲盜賊要揚言會向你索討500G的通行費。

▲……直接解決掉

▲修達密斯是難以應付的重裝武士

進入默尼克城後，一定要等到解決修達密斯才能離開這裡。整座城當中除了有不少寶箱可以獲取寶物外，倒臥在地上的每具屍體也可以搜搜看，他們身上藏有不少好東西。往左側走去會看到一群避難的城民，可向其中一位名為巴伯利的販賣商購買所需物品；若是往城右側走去，還可以找到另一位販商傑斯克。

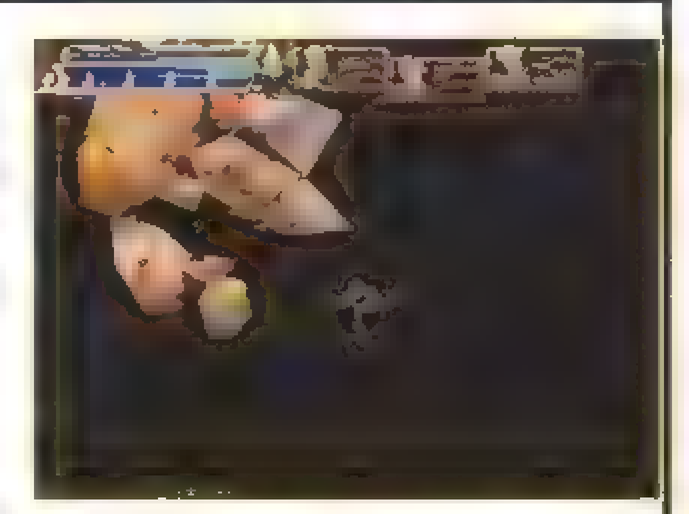
從避難的居民處朝默尼克城的方向走去，會遇到一位名為妮可的居民，與她談話後，會送你一些東西。到了城門前會遇到一名盜賊，向你索取500G的通行費，此時會出現選項，若選擇給他500G即可讓你通行；建議不用理會他的要求，直接將他解決後就可進入內城。

內城主要是由一座主城及位於四周的四座副城所構成。先將四周四座副城上的敵人解決掉以提昇等級後，再上主城對付修達密斯；由於修達密斯身旁還有極難應付的烈焰巫師，會不斷地施展魔法來攻擊，因此建議先將烈焰巫師與其他小嘍囉解決掉後，再專心對付修達密斯。

比起其他小嘍囉來說，修達密斯的確非常難應付，要不斷利用時機使用管蟲牙增加自己的攻擊力，或是施展「電之箭」電他個幾下，反覆數次後就可將他解決。

前往位於赤煉沙漠入口正前方的巨大木門中，裡面有相當多的敵人，可以當作練功的靶子。其中的石魔最難應付，得找空隙猛攻石魔的腿部才行。將它解決後可獲得100G，可利用賺得的錢回罕拉爾村更換裝備以利攻擊。

等到二人的等級升到LV6左右，也就是大約來回進攻木門二次之後，石魔不再出現，此時便可往默尼克城出發了。



MISSION 4 赤煉沙漠（沙蟲區）

區域資訊

寶箱數 （哈密瓜×3、乳酪、高原魔油、星之耳環）

敵方人數 13

（拉歌爾沙蟲×9、管蟲×3、蟲后）

攻略

完成任務後準備打道回府，不過凱伊一行人卻在城外遇上鐵鷹之眼的首領達克雷。由於先前從修達密斯口中得知，他曾是達克雷的部下，凱伊一行人誤以為默尼克城的悲劇是達克雷所策劃的，最後在達克雷的說明下，凱伊才知佔領之事與他無關。

一行人才剛回到罕拉爾村，村長告訴他們，村裡的居民被困在赤煉沙漠的沙蟲窟中，要他們立刻前往支援。沙蟲窟的入口就在巨大黃蜂那裡，不過才剛打完黃蜂接近沙蟲窟邊緣，劇情就將二人帶到沙蟲窟的中央。

過關條件必須將半數以上的沙蟲蛋打破才行，也就是約10顆沙蟲蛋，在完成任務前將無法離開沙蟲窟。由於以目前的實力要對付數量龐大的沙蟲可說是相當困難，因此最好盡量避免與沙蟲正面交鋒。想嘗試挑戰的玩家，若能成功地解決掉蟲后，可獲得文狀的終極道具－夜行服。順利打破10顆沙蟲蛋後會有訊息提示，此時便可尋路回罕拉爾村了。







MISSION 5 帕米契山道

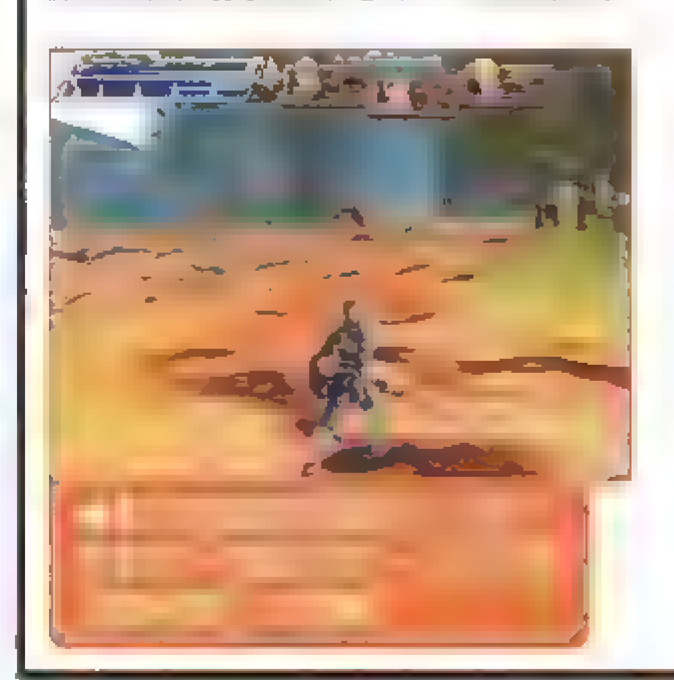
區域資訊

[illegible]（紫紅辣椒、魔法藥水、星之耳環）
[illegible]（黃蜂×4、紫雷蜂、管蟲×3、獵人×2、盜賊×2）

攻略

當凱伊一行人解決掉沙蟲蛋回到村裡，卻聽到村長柏恩與村民正商討著，巴薩克城的城主巴斯將按往例舉辦劍術大賽，命令罕拉爾村派人前往參與。柏恩交給凱伊兩枚戰士徽章，並要他們順便前往索碧尼爾村一趟；據傳聞最近那裡來了個太陽聖教的神父後，村子變得有些奇怪。村長還交代他們，若在路上聽到有人傳說關於神嬰或關於巡禮之眼、迪克爾…等事情，皆不要過問或有所牽連。

由於在到達索碧尼爾村前沒有任何販商或旅店，因此出發前先購足用品，並在村長家休息補足體力。出發後，沿著赤煉沙漠上前方那扇巨大木門前進，越過木門後即可繼續前往帕米契山道；途中寶箱數並不多，因此物資的使用要控制得當。在此的管蟲及紫雷蜂都是相當棘手的敵人，得小心應付並提防敵人集體圍攻才行。







▲蜂群的集體攻擊不容小覷。



▲可使用「破空斬」招式從遠處攻擊管蟲。

MISSION 6 索碧尼爾村

攻略

才剛進入索碧尼爾村，就有兩隻巨大的鐵甲蜘蛛撲上前來，接著又是討人厭的黃蜂與紫雷蜂。根據巴克萊特先前的[illegible]，在索碧尼爾村的太陽聖教神父辛克萊還豢養了兩隻巨蠍；奇怪的行徑再加上這些沿途的毒物[illegible]肆虐，看來村子的確有些怪異。

一行人即將進入村裡時，遇到一位名為雷西斯的人，他一聽到巴克萊特的名號[illegible]。與他對話五次後，他會送給主角一行人鐵盒、蘋果與[illegible]。[illegible]對話五次，他會[illegible]開始攻擊，[illegible]。接著再往前走，會遇到[illegible]的歐克，與他對話[illegible]30G[illegible]，否則他會[illegible]不願再讓你休息了。

[illegible]後方，可看到一個大斜坡，沿著斜坡上去[illegible]辛克萊。這位聖教士與身旁的兩隻巨蠍相當不容易對付，建議直接攻擊辛克萊[illegible]，只要將他逼到身後門的角落三人合力圍攻他，不管他[illegible]，都[illegible]之力。將他擊敗後，兩隻巨蠍也會隨之消失。在離開索碧尼爾村之前，可先前往歐克之處休息，以恢復全體體力與魔力。

區域資訊

寶箱數：6（高原魔油、體力藥水、哈密瓜、珠寶、肉乾、桃子）
販賣商：巴柏
旅店：歐克（30G）
敵方人數：11（鐵甲蜘蛛×3、毒蜘蛛、黃蜂×2、紫雷蜂、獵人、流浪漢、巨蠍×2）
頭目：辛克萊



▲一進入索碧尼爾村就有兩隻巨大的鐵甲蜘蛛撲上前來。



▲不斷與雷西斯對話會有好康可拿喔！



▲辛克萊預言三人未來必定會兵戎相見。

MISSION 7 巴薩克城

區域資訊

販賣商　齊克力（位於城郊）、巴若、加貝納斯

頭目　葛貝拉

攻略　回到帕米契高原道後，沿著左邊的小徑往前走，打敗一隻菅蟲後就可看到通往巴薩克城之路。巴薩克城郊附近有位來回走動的商人齊克力，可先看看他所攜帶的貨物，進城之後還有兩位販賣可供購買物資。在進城後不久，凱伊在道路右側的轉角處與一名身穿紅衣的女孩撞個正著，而身為西妹的女孩不但不道歉，還將凱伊狠狠地罵了一頓。走上階梯後，遇到城主的女兒潔蕾斯，並聽到她正在擔心迪克爾的安危。

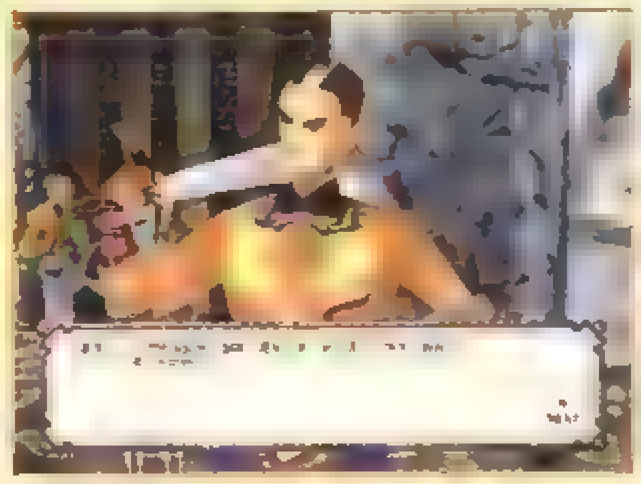
繼續往城中走會遇到賽澤斯，也是罕拉爾村村長柏德的老友，會熱心地提供200G，要他們收下，此時出現選項，選擇第一項可得三級劍、黃金和盾牌，選擇第二項可得400G，選擇第三項可得200G、白銀劍和頭盔。

接著來到市內商人之處購買物資，此時要盡量增強凱伊的裝備，不需要再費心替艾琳她們另外購買，由於她們身上的特殊裝備都卸不下賣掉，因為接下來的劇情發展會有一場她們的戲了。待裝備完成後，沿原路走回遇到賽澤斯之處左轉，見到站有一名衛兵的階梯，沿階梯上去就是劍術大會的會場了。

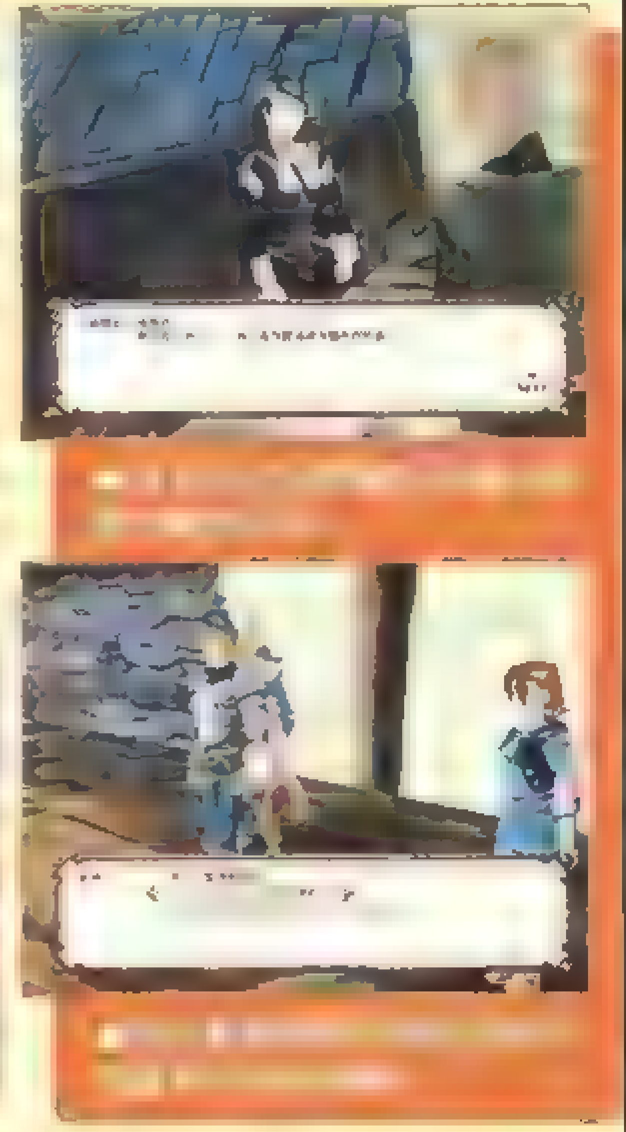
由於凱伊看不慣葛貝拉準備殺害被城主抓住的女孩蓓莉雅，便挺身而出單挑葛貝拉，此時由於少了艾琳在一旁為他補充體力，所以在對打時要適時使用道具補充體力。葛貝拉的招式雖不特別凶猛，不過出手快且狠，因此建議使用普通攻擊與防禦之後，抓準時機對他使出攻擊。戰勝葛貝拉後，葛貝拉為了不讓他救出蓓莉雅，戰敗的葛貝拉從背後偷襲凱伊，使他完全失去意識。

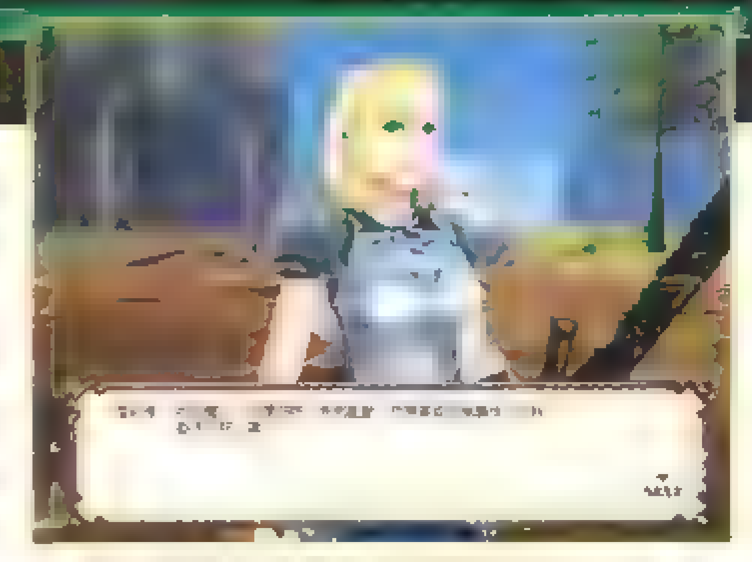


▲凱伊不慎撞上一位穿著火辣的紅衣少女。



▲葛貝拉與凱伊單挑





MISSION 8 帕米契高原

區域資訊

（桃子、魔法藥水、騎士徽章、珠寶、肉乾、風之手環、金塊、痊癒之鏡）

昂里斯

拉茉兒　免費

（鐵甲蜘蛛×4、毒蜘蛛×4、傭兵射手×5、巨斧戰士、獵人×4、半獸人×5、半獸人巫師×2、骷髏戰士、骷髏士兵、強盜）

攻略　凱伊醒來後，只見到剛剛在劍術大會上原先打算營救的女孩蓓莉雅，以及在進入巴薩克城時撞個正著的紅衣女孩芭芙。根據蓓莉雅表示，在他被葛貝拉偷襲昏迷後，艾琳、巴克萊特及芭芙等人好不容易才救了他並突破重圍。

據她們的密探傳回來的消息，巴克萊特很可能就是能毀滅芙蘭琳的神璽，因此巴薩克城主大費周章舉行劍術大賽，就是打算要滅掉少莫當中的戰鬥民族。此時罕拉爾村村長已經將艾琳與巴克萊特藏到別處去，暫時沒有危險。由於芭芙曾聽迪克蘭說過，只要可以結合獵鷹之眼、巨岩城及赫魯維亞城的兵力，就有機會擊敗芙蘭琳，於是他們決定先前往獵鷹之眼支援迪克蘭。

在帕米契高原外圍的拉茉兒可提供免費住宿，而位於附近的販商昂里斯是附近唯一可添購物資的地方，因此可得多準備一些補給用品才行；至於新加入隊伍的弓箭手芭芙與蓓莉雅，也得加強她們的裝備才行。

MISSION 9 獵鷹之眼

攻略

在獵鷹之眼坑道中雖然有為數不少的寶箱，不過整個坑道中完全沒有可供休息或販賣物品之處，因此得先做好萬全準備後再進獵鷹之眼坑道。注意此處有很多會使用魔法攻擊的烈焰巫師、半獸人巫師及妖巫，建議面臨一大隊敵方人馬時，在第一時間內先將這些會施展法術的麻煩人物處理掉。

待走到獵鷹之眼最深處時，會遇到背叛迪克蘭的叛徒們正要逼他投降。拯救了迪克蘭之後，他會加入隊伍幫忙殺敵。解決叛徒後，迪克蘭竟打算留在獵鷹之眼不走，芭芙聽到此話，氣得轉身走出坑道；在凱伊的勸說下，迪克蘭才決定一同前往巨岩城、赫雷維亞城及神國，尋求組成聯軍的協助。回到帕米契高原後先至拉莱兒之處休息補足體力，並補充物資後，往飛龍之丘前進。

區域資訊

寶箱數：[illegible]、光之項鍊×2、魔力藥水、體力藥水、星塵之水、毒藥花果、迷霧手環、哈密瓜、魚肉×2、珠寶×2、高原魔曲、合金弓、乳酪、蛋糕、珍珠項鍊、金塊×2、戰士徽章

敵方人數：[illegible] 鐵甲蜘蛛×2、傭兵射手×2、獵人×3、半獸人×5、半獸人巫師×3、烈焰巫師×5、流浪漢、強盜×3、盜賊、妖巫×2、飛賊）


▲使用破空斬絕招可遠距離攻擊巨大的鐵甲蜘蛛。


▲受困的迪克蘭見到芭芙等人前來搭救十分訝異

MISSION 10 飛龍之丘

區域資訊

寶箱數：6（火燄戒指、葡萄、老花眼鏡、星之耳環、蘋果、強化弓）

敵方人數：25（寒光眼魔×3、骷髏戰士×5、骷髏士兵×7、骷髏長矛兵×4、毒翼龍×3、妖巫×3）

攻略

才一進入此區域，在道路的左側見到幾座毀壞石碑，一瞬間變化為三隻初次出現的寒光眼魔；牠們的攻擊既兇猛又不易閃躲，得在最快的時間內將牠們解決才行。雖然此區域的寶箱不多，不過在遺跡的附近散落著不少物件與武器，仔細地一一搜索可以找到不少好康的東西。

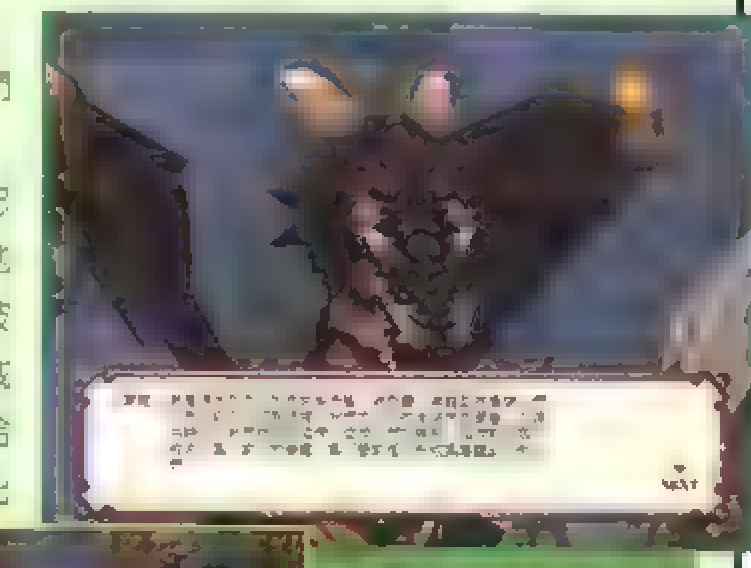
在遺跡附近的三隻毒翼龍身軀雖然龐大，不過比起骷髏系敵人卻容易應付得多，由於牠飛行在空中，對於持劍的凱伊來說攻擊較為不易，可繞至後方攻擊牠垂至地面的尾部。另外在主要道路的右側森林某處，有一隊為數6名的骷髏部隊正在做野戰訓練，萬一在等級還不高時，遇上牠們絕對是必死無疑。

接近飛龍之丘末端時，忽然遇到一隻體型龐大的黑龍，牠請求凱伊一行人解救在牠身後被魔物圍攻的女孩，也就是巨岩城城主的女兒狄莉婭；黑龍還交給他們一只黑鱗片，以便自由進出巨岩城。解救狄莉婭之後，沿著東方走繼續往前走就可到達巨岩城。


▲三座古老的石碑刻劃著飛龍之丘過去光榮的歷史。


▲攻擊力相當驚人的寒光眼魔。


▲身驅龐大的毒翼龍得從牠下垂的尾部下手。


▲[illegible]人解救巨岩城城主的女兒狄莉婭。


◀遇上這群正在做野戰訓練的骷髏部隊可就麻煩大了

MISSION 11 巨岩城

區域資訊

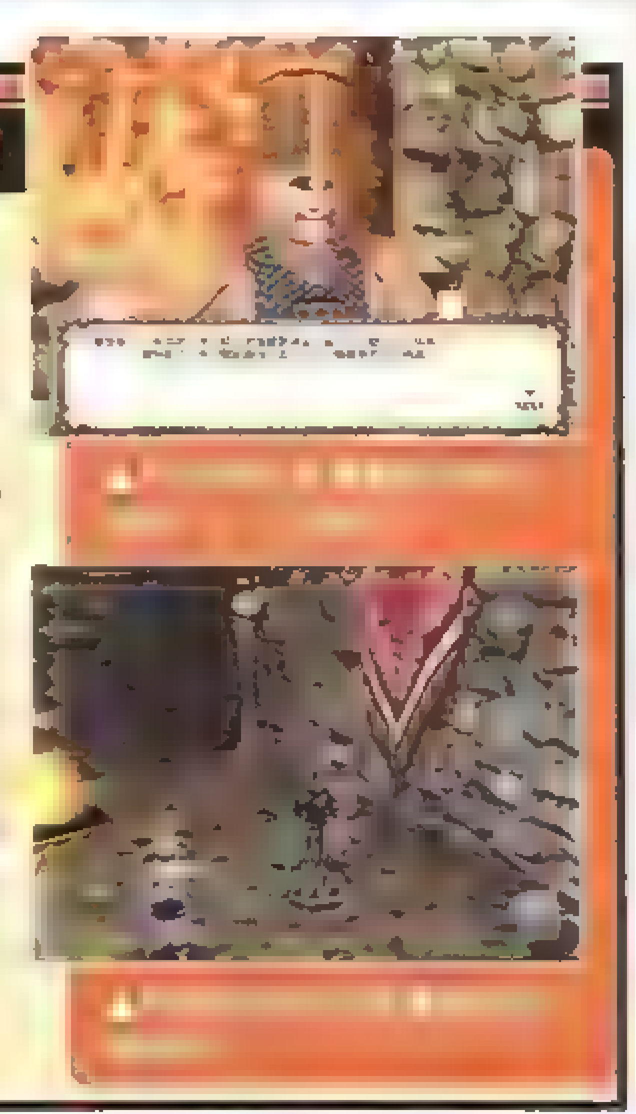
販賣商　利卡納、行商
旅店　莎弗諾（80G）

攻略

休息片刻並補給物資後，朝著巨岩城城堡前進。城主賽爾柴在了解他們的來意後，很遺憾地告訴他們，為了守衛巨岩城的居民，他無法答應出動軍隊對抗天蠍琳的魔多爾王軍。與城主對話完後，一行人往城堡二樓的宴會廳前進，在那裡遇見了先前遇到的狄莉薇，她除了對她父親的決定表示遺憾之外，也告訴他們可以向老詩人利名詢問，關於多年前赫魯維亞城所發生的事情。

利名的位置在宴會廳的右手角落，他提到當年在赫魯維亞城遭到背叛，馬爾森以他的法力讓一些人逃了出來，希望藉著這些人找到傳說中的天命勇士。利名交給凱伊幾顆火龍石免受極寒冰雪傷害，並希望他們找到馬爾森。

走出城堡後，在還未過護城河之前往左轉，繞到城堡後側就可見到一扇巨大的大門，那裡就是通往艾葛雷斯山吊橋的後門出入口。由於從下一關卡開始到後二個關卡之間，皆無可補充物資之處，因此在此處得先補充足夠的物資再上路。



MISSION 12 艾葛雷斯山吊橋

區域資訊

[illegible]（魔法藥水、體力藥水、金塊、布丁、乳酪）
[illegible]（狼人×8、傭兵射手×2、綠袍法師、雪狼×10、野狼×10、石魔、飛賊×2、巨斧戰士、骷髏戰士）

攻略

此段到赫魯維亞城之前的路途並不算很遠，不過所遭遇的敵人數目，卻是遊戲至今最多的一個關卡。雖然這些敵人都不算難應付，不過為數實在太多，小心會有被圍攻而毫無反擊之力的情況發生。



▲從遠處望過去就可見到一群虎視眈眈的狼群。

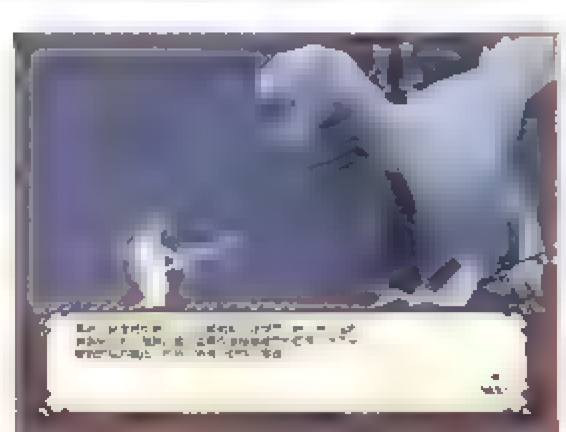
MISSION 13 赫魯維亞城

區域資訊

[illegible]（魔法藥水×3、體力藥水×3、蜂蜜、布丁、魚皮、星之淚、肉乾、星光手環）
[illegible]（地獄犬×7、炎巨人×5、骷髏士兵×2、雪狼×3、骷髏長矛兵×2、石魔、妖巫、暗黑妖巫、寒光眼魔、骷髏戰士×3）

攻略

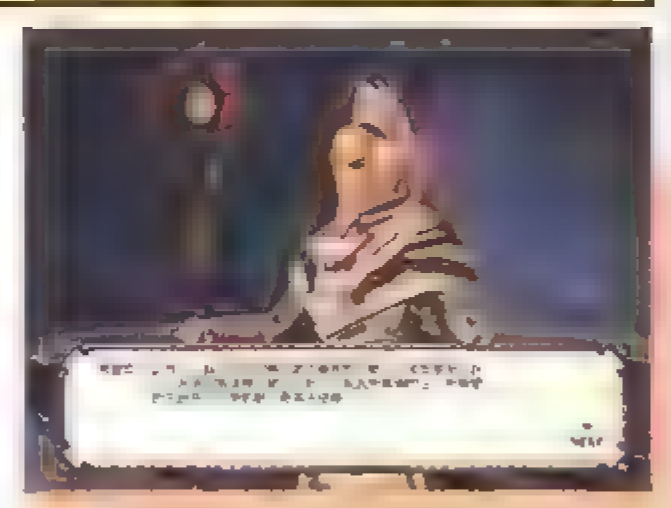
當一行人越過艾葛雷斯山吊橋來到赫魯維亞城後，立刻發現此城之中早已沒有任何生機，不論居民或是正在激戰的敵我兩軍所有人馬，皆在一瞬間被冰凍起來，所有的景象宛如人間地獄一般；也因為如此，所有倒臥的屍首皆搜不到任何可用之物，唯獨在城中某處，有個靜靜躺在地上的小女孩，臨死前手中還緊緊握著一條星光項鍊可以取得而已。



▲正在激戰的敵我兩軍人馬在瞬間被冰凍起來

雖然有不少敵軍被冰凍起來，此地還是隱藏不少敵人，而首次出現的炎巨人與地獄犬是兩個不容小覷的厲害角色；尤其是從炎巨人眼光射出的火炬甚至還會追著人跑，得儘速將它們除掉才行。

歷經千辛萬苦來到赫魯維亞城最深處，沿著城堡的階梯走上最高層就可見到馬爾森。不過馬爾森卻告訴他們來遲了一步，因為他已耗盡所有魔力，無法跟他們一同作戰。馬爾森利用最後的力量，將凱伊一行人送到最需要他們的地方，而他也隨著赫魯維亞城一同湮沒在冰雪之中…



▲馬爾森為了守護赫魯維亞城已耗盡所有魔力

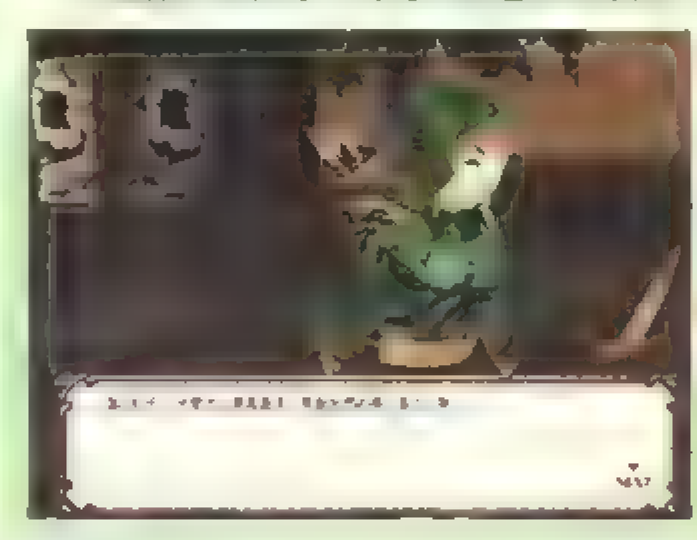
MISSION 14 隆賽美村

區域資訊

寶箱數：7（哈密瓜、魔法水晶、贖罪券、蜂蜜、鋼手套、金項鍊、痊癒之藥）
敵方人數：20（半獸人×5、半獸人巫師×2、傭兵射手×4、帝國弩兵×4、帝國長劍手×2、帝國騎士×2、綠袍法師）

攻略 當大家還來不及三思馬爾森的話之時，一瞬間發現已經置身在千里以外的隆賽美村。此地到處殘破不堪，而全數居民也被敵軍殺個精光。在此關卡中如想快速到達下一關卡，可直接沿著左邊山壁前進即可到達出口，不過若想提昇隊伍的等級，此地不失為一個練功的好地方。

遊戲中此關首次出現的帝國弩兵、帝國長劍手及帝國騎士的防禦力特強，而帝國弩兵還可遠距離攻擊且傷害力又高，可以說是頗難應付之角色之一，建議玩家戰鬥時，先將帝國弩兵解決掉。





▲村民慘死在火堆之中。
◀卡爾的手下全都殺紅了眼。

MISSION 15 賈萊鎮

區域資訊

販賣者：蓓里娜

攻略 此地位於神國與加爾特成的交界處，整座城中完全沒有任何寶箱，只有一名販賣商蓓里娜，得趁此機會好好補充一下物資。進入此鎮後，沿著外圍走到底的左前方就可找到通往神國的出入口。

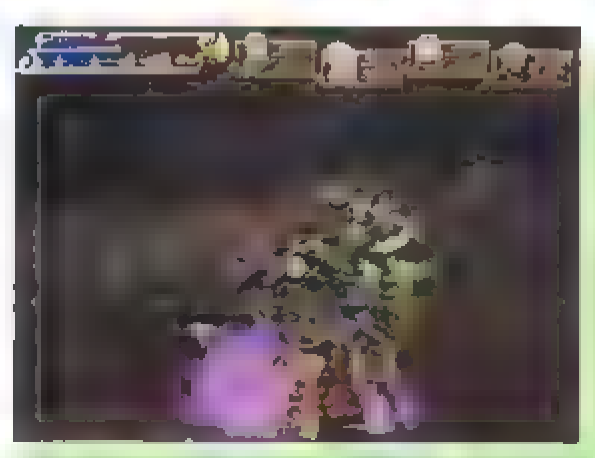


▶賈萊鎮中唯一的販賣商蓓里娜

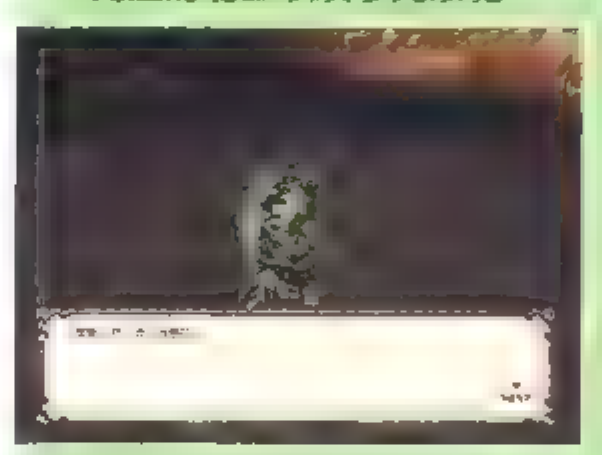
MISSION 16 神國

區域資訊

寶箱數：[illegible]（紫紅辣椒×2、肉乾、蜂蜜、毒菜花果、體力藥水、高原魔油）
敵方人數：12（巨蜥蜴、龍蜥、巨斧戰士、半魚怪×2、寒光眼魔×3、黏液怪×4）

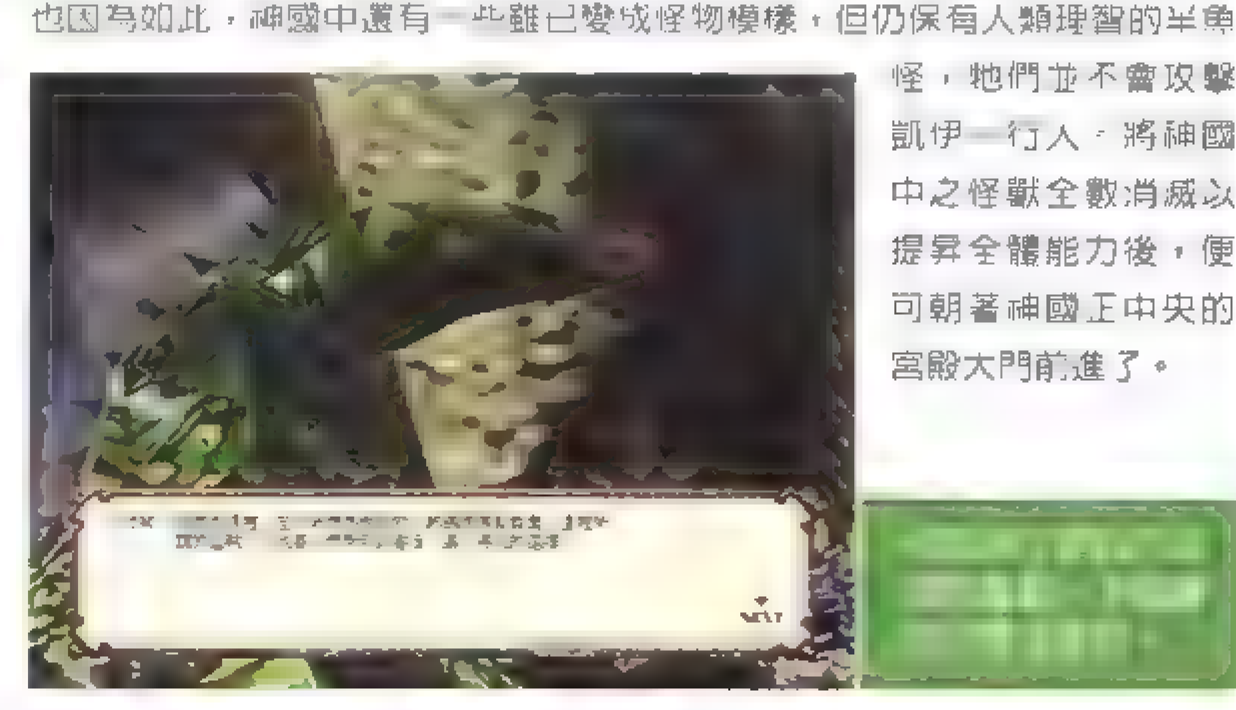


▲兇猛的龍蜥以及寒光眼魔。



▲許多村民變成半魚怪之後，性格也變成怪物一樣。

攻略 進入神國後尚未進入神國宮殿前，就可看到許多前所未見的半魚怪與黏液怪，不過讓人震驚的是，這些怪物竟然原本是村民！他們為了提昇自己的力量來對抗芙蘭琳女王，竟輕聽從神國宮殿的泰納托的指示，將自己變成怪物的模樣；也因為如此，神國中還有一些雖已變成怪物模樣，但仍保有人類理智的半魚怪，牠們並不會攻擊凱伊一行人。將神國中之怪獸全數消滅以提昇全體能力後，便可朝著神國正中央的宮殿大門前進了。





MISSION 17 神國宮殿

區域資訊

（一樓：迷惑戒指、淬毒刃、鋼劍、蛋糕、魔法藥水。二樓：麻布衣、蜂蜜、草莓、乳酪、珠寶、金塊、營養牙）

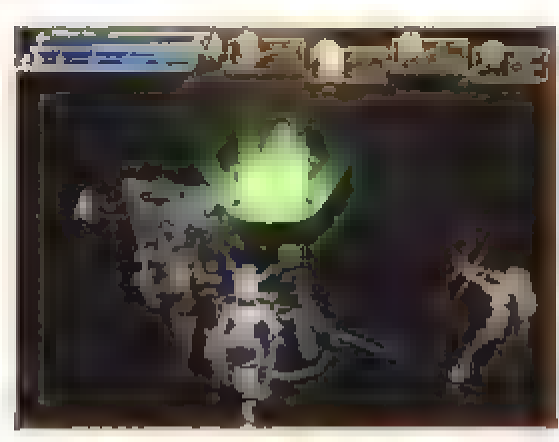
（一樓：黏液怪×10、妖巫×2、龍蜥×3、寒光眼魔×3、傭兵射手、巨斧戰士、飛賊、強盜。二樓：流浪漢、龍蜥、飛賊、傭兵射手、半魚怪×2、寒光眼魔×3、黏液怪×1）

泰納托

攻略

一樓左右各有一通道，兩通道通往同一個樓梯，不過到達的位置稍有不同。建議兩邊都走才能殺掉所有敵人以提昇等級。在左邊通道中央會遇到兩名妖巫及一隻龍蜥，將牠們全數消滅之後還不急著走，在旁邊有座石雕像，調查一下後石像會化成一隻龍蜥。將兩邊通道的敵人全數消滅之後，來到宮殿二樓。

在尚未找泰納托決戰前，可先探探二樓中的四個小房間，裡頭有不少寶箱；其中有個房間之中，地上躺著一具強盜的屍體，旁邊還有一個小女孩蹲在地上哭，若上前與她交談後，她會化成一隻龍蜥向凱伊一行人攻擊，若將牠打敗後，可獲得一件蓓莉雅專用之超級卡哇依的魔法制服。



▲



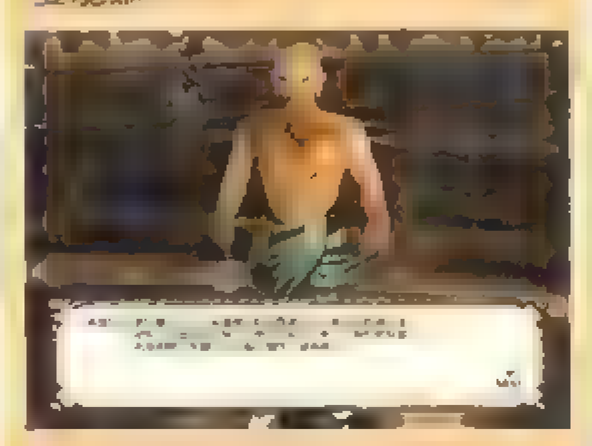
▲

解決所有麻煩，來到二樓宮殿末廣大的房間中，看到泰納托正準備將一名居民變成怪物，凱伊一行人上前阻止。泰納托卻認為為了打倒芙蘭琳之最終目標，有一些犧牲是絕對必要的。泰納托還提到凱伊的摯友巴克萊特，為了達成自己的目標，已狠心地將從小一起長大的好友，也就是凱伊的妹妹艾琳殺害了！凱伊當然不肯相信，雙方一言不和地展開決鬥。

開戰後，先將泰納托身旁的傭兵射手及兩隻半魚怪解決掉，再來專心對付泰納托。比起其他關卡的頭目來說，泰納托並不會施展魔法，因此比較容易對付，只要四人合力圍攻他，或是趁他施展電之前法術電他幾下，沒兩下功夫就可將他解決。將泰納托解決之後，凱伊仍然十分在意其先前提到巴克萊特的事情，於是要大夥兒繼續前往加爾特城。



▲蹲在地上哭的小女孩會化成一隻龍蜥。



▲將居民變成怪物的泰納托。

MISSION 18 加爾特城

區域資訊

柏賴哈爾（位於加爾特城集市中）

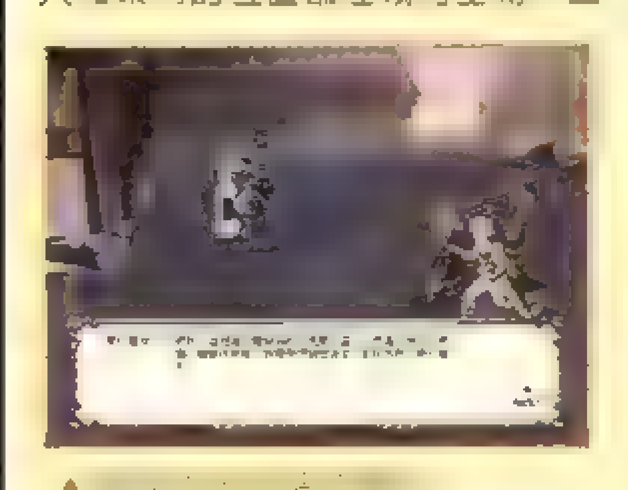
旅店：蒂拉蘭克（50G）、蒙諾里（50G）

（加爾特城中：傭兵射手×6、巨斧戰士×5、強盜×3、飛賊、烈焰巫師；加爾特城競技場：帝國警兵×2、帝國長劍手×2、毒翼龍×2）

加爾特城中：安多弗；加爾特城競技場：巴克萊特、蒙丹

攻略

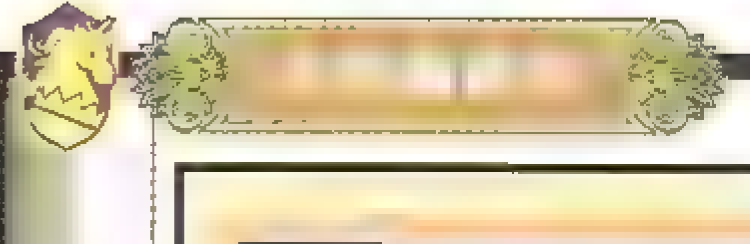
要到加爾特城必須先回到費萊鎮，穿過城鎮中央來到其後門，走出後門即可到達加爾特城，此城相當廣大，不過提供住宿的蒂拉蘭克與蒙諾里、敵人和集市的位置都在城內左側，因此只要沿著左邊城牆走就可以了，遇到蒂拉蘭克與蒙諾里之後，得一稍事休息以恢復全體體力後，沿著城中央的巨大樓梯上去後就可進入加爾特城集市。



▲

在門的左側走道上可找到一名說話失散的商人柏賴哈爾，由於其後得連續對付三名頭目，得好好補充物資才行。至於入門對面的加爾特城競技場，目前尚無法進入。

補充完物資後走回廣大的加爾特城之中，繼續沿著左邊城牆往前走，接著就得面臨敵人了。只要武器配備升級了的話，這裡的敵人都不是大麻煩。沿著左邊城牆走到最角落，就會遇到盜山的山賊頭目安多弗。要雙斧的他攻擊力相當強，不過對付他之前，最好按照往例一樣，先將附近的小嘍囉解決掉以杜後患。



好不容易才將安多弗解決掉，加爾特城城主蒙丹出現，對於凱伊一行人為他將盤踞當地許久的頭目安多弗解決掉，蒙丹向他們表達感謝之意。不過令凱伊驚訝的是，站在蒙丹身邊的不是別人，正是他的摯友巴克萊特！凱伊向他問起艾琳的下落，不過蒙丹卻從中打斷，表示要好好招待他們…

場景一轉，蒙丹將凱伊一行人帶到加爾特城競技場，而巴克萊特也承認了他將艾琳殺害的消息！原來當初與凱伊分道揚鑣之後，巴克萊特不時地聽到從各地傳來凱伊等人連戰皆捷的消息，對於自許為神選之天命勇士的巴克萊特來說，感到實在不好受，所以巴克萊特將試圖阻止他有所行動的艾琳殺掉後，投靠了想打敗英雄的蒙丹。

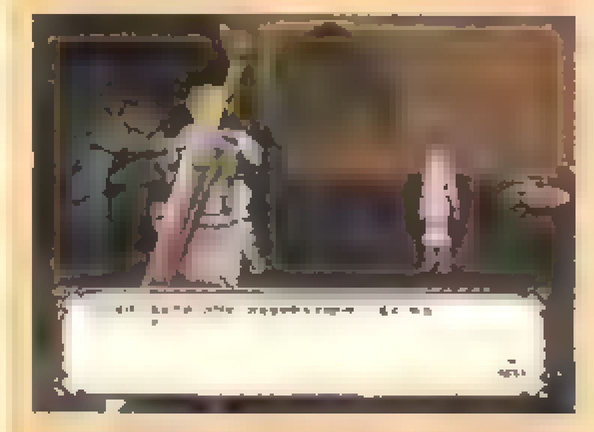
得知自己的親友死在好友手中之後，凱伊雖然仍然堅持認定巴克萊特還是他最好的好友，不過巴克萊特一句話都聽不下去，雙方展開激戰。當戰鬥一開打，先將位於巴克萊特兩旁的毒蛾龍解決掉，接著不用在意兩旁的巨型守衛，直接對付巴克萊特，當巴克萊特被打得負傷後退時，後方的蒙丹也會加入戰局。

凱伊對戰的對象只鎖定巴克萊特，蒙丹就交給其他隊員來解決即可。由於巴克萊特不會逃來逃去，只要一靠近衝到他身後再揮劍對他猛砍，巴克萊特絕對不是對手。

巴克萊特在臨死最後一口氣之前，對於他殺害艾琳一事深感後悔並向凱伊道歉，說完最後一句遺言後便離開了人世。



▲山賊頭目安多弗

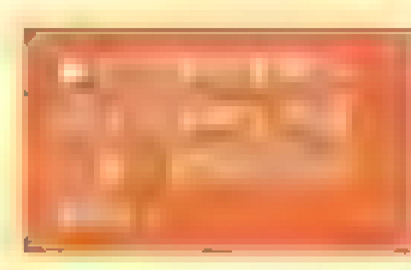


▲巴克萊特為了自己的野心不惜將從小一同長大的艾琳殺害



▲蒙丹終於露出狐狸尾巴





MISSION 19 泰蘭提斯城

區域資訊

[illegible] 海拉克倫

[illegible] 霍兒（免費）

[illegible] （泰蘭提斯城城牆：聖城長戟手×4、聖城長劍手×5、帝國騎士、綠袍法師、聖城騎士、重裝武士×2、帝國弩兵×2　泰蘭提斯城城內　聖城長戟手×2、聖城長劍手、帝國騎士、綠袍法師×3、聖城騎士×3　重裝武士、帝國弩兵×6

攻略

走出加爾特城競技場大門後，若不須向販商買物品，則可直接朝對面的出口出去。重回加爾特城後，步下階梯，繼續沿著城牆走回剛剛遇到安多弗之處，在右前方有個左右兩側各有一棵樹的通道，就是通往泰蘭提斯城之路。此刻位於泰蘭提斯城的聖女菲堤亞絲，由於她不願再受制於芙蘭琳，準備逃出宮殿時，卻被芙蘭琳的愛將卡爾攔住了…



凱伊一行人準備越過泰蘭提斯城城牆，不過城牆上佈滿16名敵軍。由於敵人前後的位置稍有點距離，只要前進時不要移動太快，使得位於後方的敵軍向前進發動攻擊的話，一次2～4名慢慢攻擊，就可將他們全數殲滅。

進入泰蘭提斯城後，可發現這裡佈滿大量敵軍。在右邊城鎮之中，有位名叫霍兒的女孩可提供免費住宿服務；往左邊城鎮走去之後再往上層民宅前進，在那裡有一個名為海拉克倫法師有販賣一些簡單的道具。



MISSION 20 太陽聖堂

區域資訊

敵方人數：14（一樓：聖城長劍手×3、重裝武士×2、帝國傭兵、綠袍法師×2；二樓：烈焰巫師、骷髏戰士、帝國騎士、綠袍法師、聖城騎士、帝國傭兵）
頭目：卡爾

攻略 進入太陽聖堂一樓之後迎面而來的就是帝國傭兵、綠袍法師及3名聖城長劍手，遠處還可隱約看見卡爾的身影正站在一樓聖堂正中央。在解決上述幾名小嘍囉時，小心不要太靠近卡爾，以免引發與卡爾的戰鬥事件。

將5名敵軍殲滅之後，先別急著對付卡爾，沿著聖堂四周的通道繞到卡爾身後，還可發現3名敵軍，將他們完全解決掉後再正式挑戰卡爾。雖然卡爾不會施展法術，不過他的攻擊力可是相當驚人的，若是一不小心馬上會被他打得飛出去。將一樓的敵人解決之後，就可準備上樓救人。

二樓的四個角落及兩邊的樓梯前都各有一名敵人駐守，因為他們的距離很遠，所以不會造成圍攻的情況。將六名敵人消滅後就可上三樓搭救菲堤亞絲。此時菲堤亞絲與迪克蘭的好友默瑞都在此，原本默瑞打算跟著凱伊一行人到貝雅里城攻打芙蘭琳，不過迪克蘭則婉拒了他的要求，要他與菲堤亞絲負責整頓領導附近幾個陷入混亂的城市。

默瑞雖無法同行，不過提供他們關於芙蘭琳的線索：據說在阿洛伊森林中的一座神廟，可發現芙蘭琳一些秘密。



▲卡爾在太陽聖堂一樓中央等候凱伊一行人大駕光臨



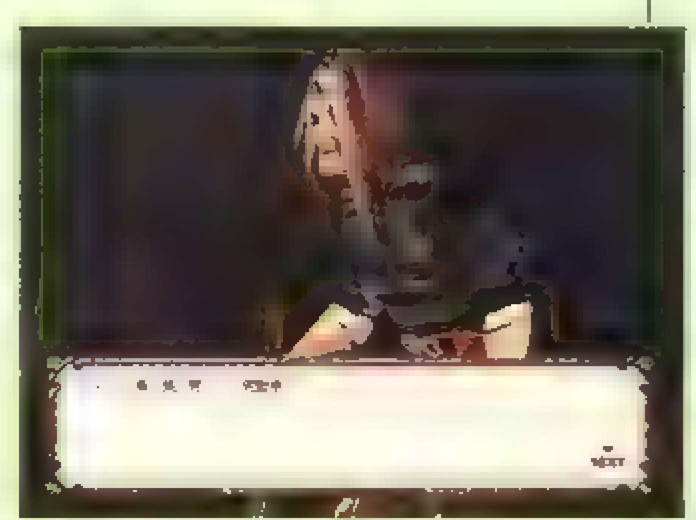
▲二樓角落的綠袍法師只需用圍攻的方式就可消滅

MISSION 21 阿洛伊森林

區域資訊

寶箱數：5（布丁、蜂蜜、髮飾、草莓、體力藥水）
敵方人數：14（妖精弓箭手×6、花蛇×4、妖精法師×3、巨斧戰士）
頭目：月魔（位於新月城之魔神宮殿）

要到阿洛伊森林，必須先回到加爾特城後，再繼續沿著左邊城牆往前走，就可看到一扇通往阿洛伊森林的小門。在阿洛伊森林的入口處，凱伊一行人遇到一個長相醜惡的男子，原本大夥以為他是當地土人，不過在一番交談之後，他才表示大家都叫他普拉，並好心提醒凱伊他們，在森林中有座可怕的神廟。

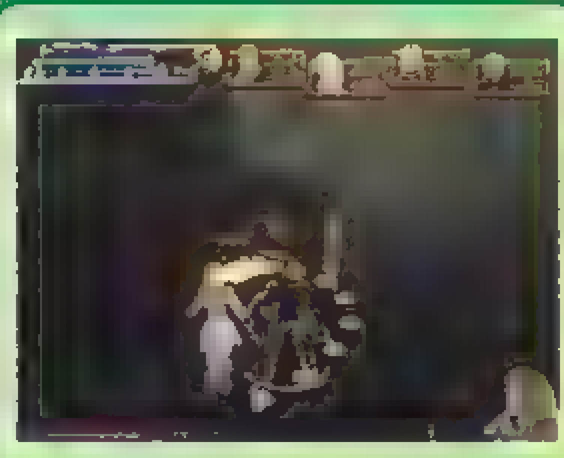


▲普拉在脅迫下總算才開口說話。

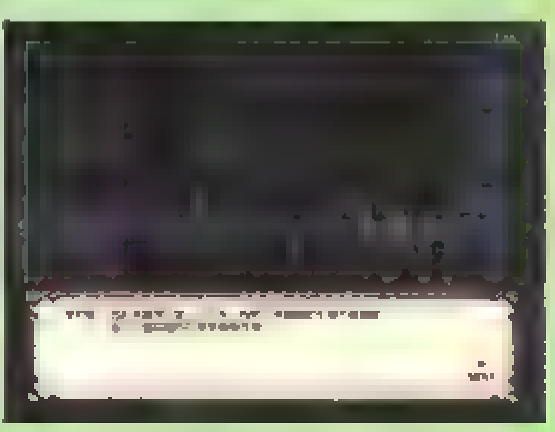
當凱伊向普拉解釋，他們的來意正是要去神廟中揭穿芙蘭琳魔力的來源後，普拉幽幽地表示他正是芙蘭琳的親生兒子，由於受到其母親詛咒的報應，所以他天生長得如此醜惡，說完後便祝他們好運並轉身離開。若想直接來到目的地阿洛伊神殿，只要順著路徑一直往左轉就可到達，不過因為到那裡之後得面對本遊戲中倒數第二個大頭目，因此建議到處繞繞再前往神殿。

森林中的妖精法師及妖精弓箭手相當厲害，妖精法師會施展電之箭法術，電得你連續在空中翻滾好幾圈；而妖精弓箭手除了會用箭射我方人員之外，最恐怖的是他還會施展法術使我方人員不由自主地自己施展電之箭攻擊己方夥伴！因此只要遇到他們，得盡快再最短時間內將他們消滅，否則消耗自己的法術來攻擊自己的人員是非常不值得的。

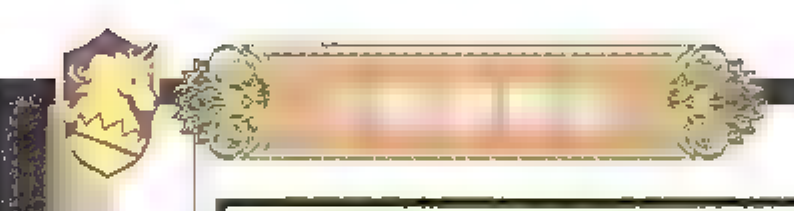
等森林中的寶箱全數到手，並將全數敵人消滅後，便可朝著神殿前進。進入神殿之後，發覺這裡的氣氛十分詭異，因為中央原本應供奉膜拜的



▲小心妖精弓箭手所施展的法術



▲阿洛伊神殿中央是芙蘭琳所放置的惡魔石像。



月神神像，竟然被芙蕾琳換成了一尊惡魔石像！據說是芙蕾琳在少女時期與她的母親遭逢不幸時，她當時所信奉的月神沒有保佑她，所以她為了羞辱月神，將原有的神像擊毀，並在原地設置惡魔石像。

此時突然大家都感覺到被一股力量所牽引，在還反應不及的情況下，所有人一瞬間被轉移到月神所居住的新月城中！據說新月城被惡魔所佔領，而月神瑟琳也被惡魔所控制。當他們進入新月城正中央的魔神宮殿時，所有人腦中皆浮現當年芙蕾琳的母親遭受迫害時，芙蕾琳心中對月神怨恨的話語。

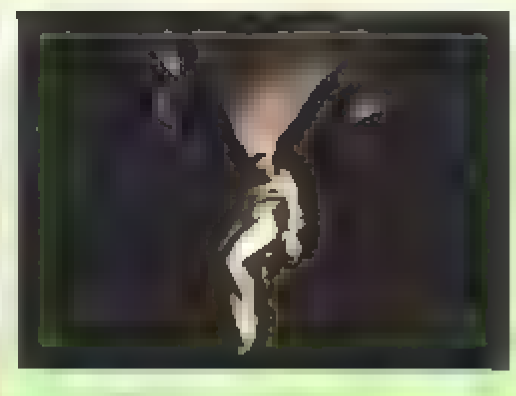


▲富麗堂皇的新月城



▲芙蕾琳幼時遭受村民迫害的影像。





▲栩栩如生的惡魔圖。

◀月神瑟琳成為惡魔的奴隸。

回過神之後，看到一名金髮男子艾隆，不安地詢問站在月魔面前的月神瑟琳，是否真的決定要與月魔同歸於盡。不過瑟琳心意已決，話才說完，她的身影也逐漸消失。凱伊一行人見到此狀況，立刻與月魔展開決戰。

月魔可算是本遊戲中為數第二強的頭目，因此攻擊力與防禦力都是超高的，更不用說她巨大的身軀，一有機會出手就可將所有主角們打飛出去，因此只能利用每次靠近攻擊的機會對她猛攻才行。在攻打的過程中，要注意主角的體力是否太低，若發現體力太低，得趕緊退到大老遠之處替主角補充體力。至於只能幫隊員補充體力的角色，以蕾莉雅為優先，因為她可施展全體替其他隊友補充體力。

要注意的是，在替主角補充體力，或是替蕾莉雅補充法力值時，千萬別站在會被攻擊到的地方，否則補給品就不見了，而實際上該回復的能力卻沒有增加，這樣可就得不償失了。只要物資充足，不消多時就可順利將牠打敗。

當凱伊將月魔打敗後，艾隆告訴他們，由於芙蕾琳的復仇心，使得月神瑟琳陷入絕望之中，也才會成為魔神的奴隸。目前魔神的力量已失去大半，只要他們趕緊打倒芙蕾琳之後就能將月神解救出來。一陣強光後，他們回到阿洛伊森林的入口之處。為了打敗芙蕾琳，他們必須前往貝雅里城。貝雅里城的入口在頹廢者森林裡面。

MISSION 22 頹廢者森林

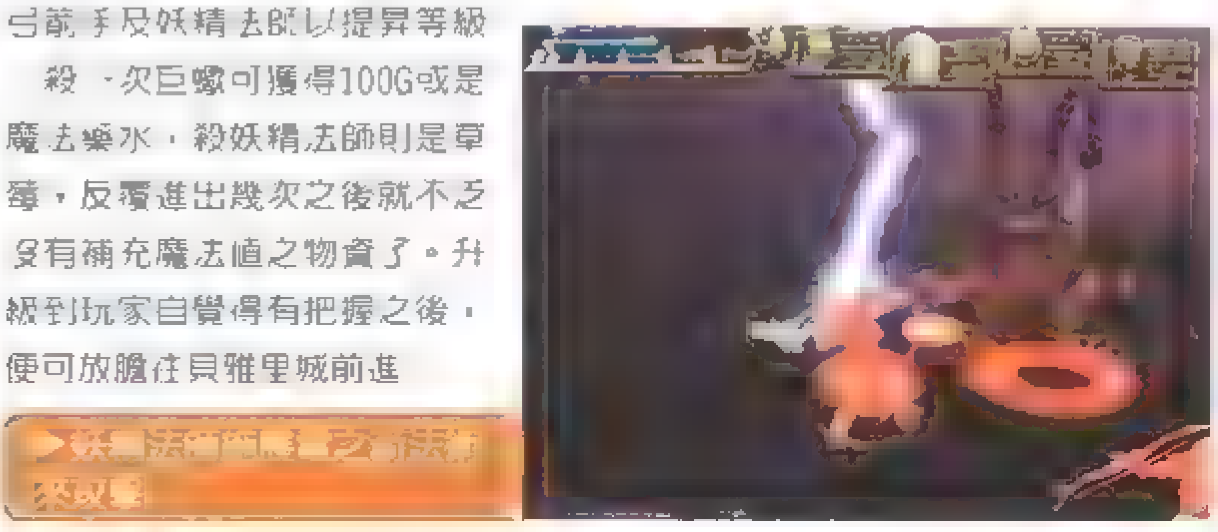
‧區域資訊‧

寶箱：3（魚油、星之泉、草莓）
敵方人數：16（妖精弓箭手×4、花蛇×4、妖精法師、巨斧戰士×2、傭兵射手、流浪漢×3、巨蠍）

攻略

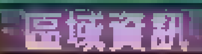
從阿洛伊森林的入口之處，沿著右邊道路直向右走到底就可到達頹廢者森林。到了頹廢者森林後，如果想快速到達下一關卡，只要順著左方道路一直向左行走就可到達貝雅里城。不過下一關就是最後一個關卡了，強烈建議玩家在此關卡中好好地鍛練升級，每位隊員至少要升級到LV50以上，才容易對付芙蕾琳。在此關卡中會遇到普拉，他就住在頹廢森林的正中央，可以他為辨別方向的指標。

另外在出口末端的寶箱，由於程式設計稍有誤差的關係，雖然看得到寶箱，不過實際上卻拿不到。如果玩家殺光整座森林的敵人還無法升級到LV50以上，建議玩家可通往貝雅里城後，再回頹廢者森林對付盡頭的巨蠍、妖精弓箭手及妖精法師以提昇等級。殺一次巨蠍可獲得100G或是魔法藥水，殺妖精法師則是草莓，反覆進出幾次之後就不乏沒有補充魔法值之物資了。升級到玩家自覺得有把握之後，便可放膽往貝雅里城前進。



▶妖精法師[illegible]攻擊

MISSION 25 貝雅里城



區域資訊

武器商

、貝雅里城中　帝國警兵×3、鐵甲蜘蛛×2、聖城長戟手×2、聖城長劍手×2、帝國騎士×5、綠袍法師×4、妖巫×2、炎巨人×2、聖教法師×2、巨蠍×2、；貝雅里皇宮：帝國騎士×4

芙蕾琳

進城之後，右前方最後一間民舍有位武器商，他是決戰前最後一位可遇到之販商，可要趁此機會好好補足所有物資及武器才行。接著往左方的斜坡上去，沿途就可陸續遇到敵軍。依累積到目前為止的功力，這些小嘍囉都已經不是對手，只要依序將牠們一一剷除即可。將貝雅里城城中的敵軍消滅後，走入貝雅里皇宮準備對付芙蘭琳。



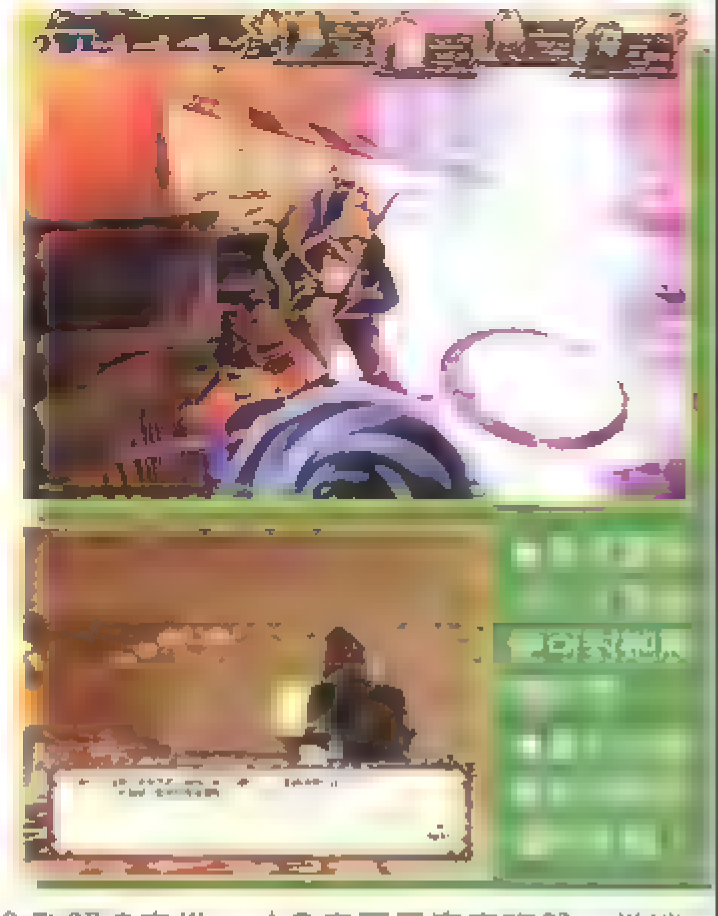
▲右前方最後一間民舍有位武器商。

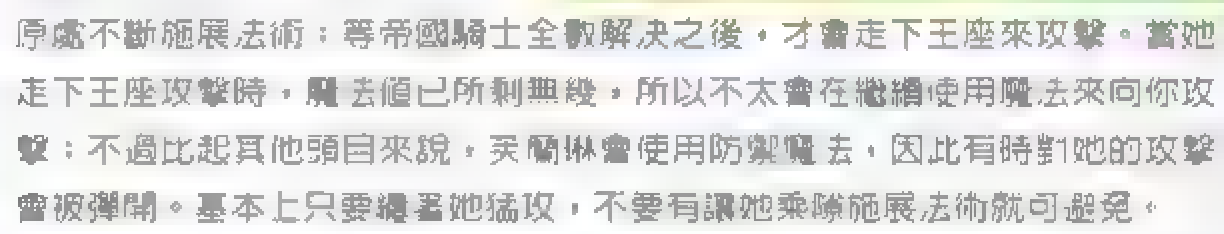


▲沿著斜坡上去便是貝雅里皇宮。

見到芙蘭琳後，她才說出原來那些關於神嬰、天命勇士…等傳說，都是她為了動搖民心所傳出的謠言！得知真相之後，凱伊要芙蘭琳為她所作所為付出代價。

由於在芙蘭琳身旁有四名體力與攻擊力超強的帝國騎士，雖然他們不會魔法，不過有魔法能力超強的芙蘭琳在後頭替他們撐腰，攻擊起來還是非常吃力的；因此建議在戰局開打後，先將四名帝國騎士引到進入宮殿時的通道對付，因為芙蘭琳的魔法攻擊不到此處。將四名帝國騎士一一解決之後，再回頭收拾芙蘭琳。



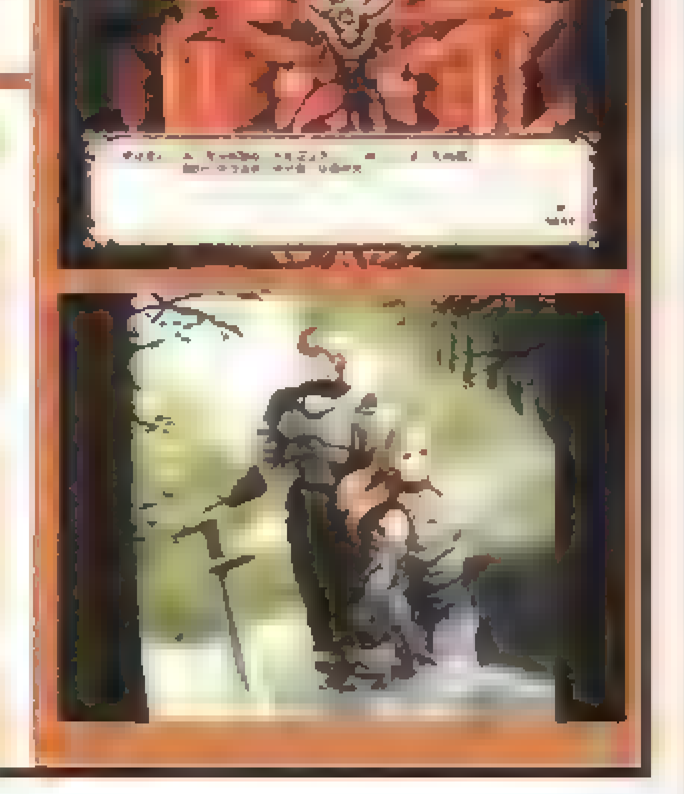


對付四名帝國騎士時，芙蘭琳並不會走下王座，只會站在原處不斷施展法術；等帝國騎士全數解決之後，才會走下王座來攻擊。當她走下王座攻擊時，魔法值已所剩無幾，所以不太會在繼續使用魔法來向你攻擊；不過比起其他頭目來說，芙蘭琳會使用防禦魔法，因此有時對她的攻擊會被彈開。基本上只要纏著她猛攻，不要有讓她乘隙施展法術就可避免。

當芙蘭琳剩下最後一滴血時，普拉忽然出現替母親向大家求饒；他也向芙蘭琳表示，凱伊一行人是他的朋友，不希望雙方互相傷害。一時之間芙蘭琳對於自己的野心而將親生兒子害得如此，不禁深覺後悔莫及…

結局

凱伊最後還是饒了芙蘭琳一命，而在她失去魔力之後，普拉似乎也漸漸回復清秀俊朗的臉；普拉為了替母親贖罪，戴上面具並以神月之名，與幾個正義夥伴在蘭卡大陸上行俠仗義。從此之後整個蘭卡大陸也再度恢復應有的平靜。



連擊絕招之招式大公開

破空斬

鋼劍、白銀劍、黃金劍、合金劍、暴風之劍、奪魂劍、自裁之劍、流星劍、虛空之劍

1.聚氣、2.天翔斬、3.風刃斬、4.翔空閃擊、5.破空斬

烈焰擊

水晶劍、光之刃、火焰劍、自栽之劍、大地之劍、滿月之劍、虛空之劍

1.聚氣、2.迴擊破、3.烈風斬、4.逆火破地、5.震地斬

穿心擊

血之輪迴、滿月之劍、自裁之劍、流星劍、虛空之劍

1.聚氣、2.天翔斬、3.月衝、4.翔空閃擊、5.穿心擊

道具武器列表

■道具

名稱	價格	HP	MP	攻擊力	防禦力	法力	閃躲力	命中力	魅力	信念	運氣
乾糧	10	50				—	—				—
乳酪	25	90				-	–				
肉乾	30	125	—	—	—	—	—	—	—	—	—
蛋糕	50	150									—
布丁	90	180	—	—	—	—	—	—	—		—
蜂蜜	100	30	20								
體力藥水	120	250	—	—	—			—	—	—	—
贖罪券	200	50	20								
星之淚	300	400	—	—	—	—	—	—	—	—	
痊癒之藥	500	600									—
蘋果	40	—	20	-	—	—	—		-	—	—
葡萄	60		30			-	-				
桃子	80	—	40	—	—	—	—	—	—	—	—
草莓	120		60								—
哈密瓜	100	-	50	—	—	—	—	—	—	—	—
冥思藥水	200		20		-	20		—	—		
魔法藥水	200	—	100	—	—	—	—	—	—	—	—
管蟲牙	50			2				5			—
沙蟲殼	50	—	—	2	2	—	—	—	—	—	—
煙草	70	10		5		10		10	-	10	
紫紅辣椒	[illegible]	10	—	20	—	—	-10	10	—	—	10
毒粟花果	600	-50	-20	30	10	10	10	10	30		—
高原魔菇	200	—	—	—	20	—	5	—	—	—	—
星靈之水	200	—	—	-	—	-	20	—	—	—	5
蜂翼	30	—	—	—	—	—	—	8	—	—	—
魚油	150	—	-	—	—	—	—	30	—	—	5
長石	50	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
珠寶	200	—	—	—	—			—		—	—
金塊	500	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

■武器 弓箭系（使用者－芭芙）

名稱	價格	HP	MP	攻擊力	防禦力	法力	閃躲力	命中力	魅力	信念	運氣
檜木弓	200	—	—	20	—	—	—	—	—	—	—
強化弓	350	—	—	25	—	—	—	—	—	—	—
鐵弓	500	—	—	30	—	—	-2	—	—	—	—
合金弓	600	—	—	35	—	—	1	1	—	—	—
妖精之弓	900	—	—	40	—	—	2	2	—	—	—
星之弓	1000	—	10	40	—	5	—	—	—	—	—
暴風之弓	1200	—	—	60	—	—	5	10	2	2	—
沉睡之弓	1300	—	10	52	—	2	—	—	—	—	—
愛神之弓	1600	—	20	57	—	5	—	—	2	2	—
星塵之弓	2000	—	30	70	—	10	—	—	—	—	—

■武器 斧錘系（使用者－迪克蘭）

名稱	價格	HP	MP	攻擊力	防禦力	法力	閃躲力	命中力	魅力	信念	運氣
銅錘	200	—	—	18	—	—	-2	—	—	—	—
鐵斧	400	—	—	22	—	—	-4	-2	—	—	—
鋼斧	600	—	—	26	—	—	—	—	—	—	—
合金斧	650	—	—	30	—	—	—	—	—	—	—
鐵錘	800	—	—	30	—	—	-5	-5	—	—	—
龍骨錘	1200			28		2	2	4			-
震地錘	1400	—	—	35	—	—	—	4	—	—	—
復仇之斧	1600	—	—	40	—	—	10	—	—	—	20
死神鐮刀	1800	—	—	45	—	-	5	10	—	—	—
巨人之斧	2000	—	—	52	5		5	10		—	5

■武器 劍系（使用者－凱伊、蓓莉雅）

名稱	價格	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
銅劍	150	–	–	16	–	–		–	–	–	–
鐵劍	300	–	–	19	–						–
鋼劍	400	–	–	20	–	–	–	–	–	–	–
白銀劍	600	–	–	24	–	2				–	2
合金劍	800	–	–	28	–	–	–	–		–	–
祭典之劍	900	–	5	30	–	5	–			–	–
黃金劍	1000	–	–	26	2	–	–	–	–	5	5
龍牙劍	1000			32			2			–	–
龍骨劍	1200	–	10	36	–	4	2	–		–	–
水晶劍	1400		20	35	5	10	–				
流星劍	1400	–	30	45	–	5	15	10	–	–	–
血之輪迴	1600			35		–		–			–
暴風之劍	1600	–	–	[illegible]	–	2	4	2	–		–
自裁之劍	1800			12	2	2	2	2	2	2	–
奪魂劍	1800	–	10	32		5	–	–	–	–	–
冰雪之心	1800		50	44		10		2			–
滿月之劍	1800	–	20	[illegible]	–	12	5	10	–	–	–
封魔劍	2000	20	20	33		10					–
光之刃	2000	–	–	48	–	10	–	–		–	–
大地之劍	2200	30		40	5	5	5	5			–
火焰劍	2200	–	–	[illegible]	–	10	–	–	–	–	–
虛空之刃	2500	–	–	54	–	10	2	2		–	–

■武器 短刀系（使用者－艾琳）

名稱	價格	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
銅短刀	100	–	–	23	–	–	–	–		–	–
鐵短刀	200			25							–
鋼短刀	300	–	–	27	–	–	–	–	–	–	–
合金短刀	500			28			2	2			–
迷睡毒刃	800	–	–	27	–	–	2	4	2	2	–
魅惑毒刃	1000			25			4	4	10	5	–
卒毒刃	1000			26		–	3	5	–	–	–

■武器 巨劍系（使用者－巴克萊特）

名稱	價格	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
銅巨劍	200	–	–	12	–	–	2	5	–		–
鐵巨劍	300			14							–
鋼巨劍	500	–	–	[illegible]	2		-1			–	–
瀛鋒巨劍	700			18			2				–
斬鐵巨劍	800			28	–	–	[illegible]	5	–	–	–
屠魔巨劍	1200			26	2	5	10	10		–	–

■[illegible] ★所有人物

名稱	價格	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
火焰戒指	250	–	–	–	–	2		–	–	–	–
月之戒指	400	20			1						–
迷惑戒指	[illegible]	–	–	–	–	–	1	1	20	5	10
水晶戒指	800		25			5	2				–
魔力戒指	800	–	50	–	–	–	–		–	–	–
星之耳環	400		30			2					–
跳蚤項鍊	150		–	1	1	–	–	–	–	–	20
光之項鍊	350	5	5				2			10	–
星之項鍊	500	–	25	–	1	1	2	–	1	1	10
月之項鍊	1000	50	–	–	2	–					–
迷霧手環	150	–	–	–	–	–	5		–	–	–
風之手環	300		–	2		–		5			–



護具　使用者－凱伊

皮革胸甲	100	—		-	8	—	4	—			
鐵胸甲	150	—	—	-	11	—	—	2	5	—	—
精鐵胸甲	250	—	—	—	14		4	2	—	—	—
魔法胸甲	500	—	—	—	16	20	4	—		5	—
合金胸甲	600		—	—	20	—	5	2	—	2	—
龍皮甲	800		—	2	20	15	10	2	—	4	5
星之胸甲	1000	—	—	—	25	30	5	5	10	10	5
黑鋼胸甲	1000			1	26	—	5	5	—	—	-10
鑽石胸甲	1500	-	—	—	35	5	8	2	2	10	10
虛空胸甲	2000	—		—	30	10	10	10	-	5	5

護具　使用者－艾琳

麻布衣	100	—	—	—	15	—	—	—	—	—	—
旅行服	300	—	—	—	20	2	2	—	—	—	—
魔法布衣	600		10	—	25	5	—	—	—	—	—
輕騎戰服	650	—	—	—	27	—	15	3	—	—	—
星光戰服	1000	10	10	5	32	5	2	2	2	2	2
夜行服	1000	—	—	—	20	15	30	20	—	—	50

護具　使用者－巴克萊特

青銅戰甲	200	—	—		20	—	—	—	—	—	—
鐵戰甲	400	—		-	23	—	—	—	—	—	—
鋼戰甲	700	—	—	—	25		—	—	—	—	—
合金戰甲	1000	—			27		—	—	—	—	—
白金戰甲	1200	-		—	29	—	—	—	-		-
鬥神戰甲	1400	-	—	2	32	—	—	—	-	—	—

護具　使用者－蓓莉雅

棉布衣	200	—	—	—	23	-		—	—	—	—
神聖法衣	800				35			-	5	5	—
魔法皮甲	900	—	5	-	42	2	2	2	—	—	—
水晶皮甲	1400		10	3	50	5	2	2	—	—	-
冰河戰衣	1700	—	15	3	55	15	-2	2	—	—	—
滿月戰衣	2000	—	20	5	55	10	5	5	—	—	—
黃金戰衣	2500	20		5	62	—	5	10			
魔法制服	3000		30	-	15	15	—	—	—	—	—

護具　使用者－迪克蘭

青鋼盔甲	200	—	—	—	30	—	-	—	—	—	—
精鋼盔甲	300	—	—	—	35	—	1	—	—	—	—
鎖子盔甲	500			—	40	—	2	—	—	-	
鬥士盔甲	600			-	43						
力之盔甲	800	—	—	5	40		—	—	—	—	—
綠林盔甲	900				46	10	5	5			—
詛咒盔甲	950	-10	—	2	50	[illegible]		—	-5	-5	30
長槍騎甲	1000	-	—	5	54	—	5	5	5	5	20
勇士盔甲	1200	—	-	8	58	—	10	10	2	2	10
裂地盔甲	1500	—	—	—	65	-	10	10	—	—	—

護具　使用者－芭芙

名稱	價格	HP	MP	攻擊力	防禦力	法力	閃躲力	命中力	魅力	信念	運氣
狩獵皮甲	200	—	—		25	—	8		—	—	—
精靈皮甲	400	—	—	—	32	10	—	8		—	—
女王羽衣	600	—	—	—	40	—	—	—	10	2	5
精靈羽衣	800				45	—			—		—
蛇神羽衣	900		—	—	48		10	10	—	—	—
星塵羽衣	1200				51	10	—	—	—	—	—
風之羽衣	1500	—			55	10	10	2	—	—	—

防具　使用者－凱伊

名稱	價格	HP	MP	攻擊力	防禦力	法力	閃躲力	命中力	魅力	信念	運氣
木盾	100	—	—	—	5	—	4	—	—	—	1
銅盾	200			—	7	—	2	2	—	—	—
鋼盾	300	—		—	9	—	—	2	—	—	—
力之盾	600		—	2	12	—	2	6	—	—	—
龍鱗盾	800	—	—	—	10	10	10	—	—	10	2
合金盾	1000	—	—	—	15	—	—	—	—	—	—
魔法盾	1200	—	20	—	12	5	—	—	—	—	—
鋼石盾	1200	—	—	—	16	—	5	4	—	—	—
巨蛇盾	1400	—	—	—	20	2	20	5	—	—	—
虛空之盾	1500	—	—	—	15	5	10	10	10	10	—

防具　使用者－凱伊、蓓莉雅

名稱	價格	HP	MP	攻擊力	防禦力	法力	閃躲力	命中力	魅力	信念	運氣
皮革腰帶	120	—			2	—	—	—	—	—	—
白銀腰帶	300				3	6	—	—	—	—	—
魔法腰帶	400	—	—	—		8	—	—	—	—	—
神聖腰帶	700		10		2	10	1	1	—	—	5
星光腰帶	1000		—	2	2	11	2	2	—	—	—
水晶腰帶	1200			4	5	13	—	—	10	—	—
滿月腰帶	1500	—		6	8	15	5	2	15	10	4

防具　使用者－巴克萊特、迪克蘭

名稱	價格	HP	MP	攻擊力	防禦力	法力	閃躲力	命中力	魅力	信念	運氣
青銅手套	120	—	—	2	1	—	—	—	—	—	—
鐵手套	200			4	2	—	—	—	—	—	—
鋼手套	400		—	6	4	—	—	—	—	—	—
白銀手套	500		—	8	2	—	—	—	—	—	—
金手套	700	—		10	[illegible]	—	—	—	—	—	—
力之手套	900		—	12	4			—	—	—	—
勇氣手套	1000	—	—	14	8	—	—	5			—
合金手套	1200			16	8				—		—
大地手套	1400		—	17	10	—	2	2	—	—	—
破壞手套	1600	—		20	6	2	5	5	—	—	—

防具　使用者－芭芙

名稱	價格	HP	MP	攻擊力	防禦力	法力	閃躲力	命中力	魅力	信念	運氣
布圍巾	100	—	—	—	2	—	—	—	—	—	—
精靈圍巾	400		—	—	3	4	1	1	10	5	—
魔力圍巾	500	—	10	—	—	5	2	2	2	2	—
豹皮圍巾	600		—	—	—	2	5	—	—	—	—
火龍圍巾	800	—	—	1	5	3	5	—	—	5	—
貂皮圍巾	900		—	—		9	10	3	30	—	—
星塵圍巾	1000		—	—	—	10	2	2	—	—	—
月之圍巾	1300				5	12	5	5			—
風之圍巾	1500			—	—	14	10	5	—	—	—



富甲天下3 超詳盡完全攻略

一個遊戲能夠出到第三代，自然有其過人之處，而以三國為題材的《富甲天下3》，以可愛風格及詳盡的設定，擄獲了不少玩家的心。為了讓更多玩家可以更瞭解本遊戲的樂趣，筆者特地將私藏的寶貴資料提供出來，供各位玩家參考。





1 主公實力篇

本遊戲共有十一位主公，除了卑彌呼必須先通過「一統天下」的考驗後才會出現，其餘十位主公玩家都可在「群雄並起」模式中選擇來進行遊戲。為了增加遊戲的樂趣及挑戰性，每個主公的實力都不相同，而且各自具有不同的優勢。本篇將為玩家一一分析每位主公之差異，並針對每位主公的可能發展提出建議。

主公實力一覽表

主公名	游泳	沙漠	貿易	賭神	幸運	聲望	官位	行路珠	錢兩	士兵	士氣	山寨事件	武將數
[illegible]					中	[illegible]	都尉	六轉珠	[illegible]	[illegible]	中	士氣下降	7
孫權					中	0		六轉珠	16000	5000	中	銀兩減少	5
[illegible]					高	0		六轉珠	12000	8000	中	士兵減少	3
董卓					中	300	武威太守	九轉珠	20000	20000	低	體力恢復	14
[illegible]					中	540	冀州牧	九轉珠	14000	15000	低	體力下降	9
袁術					中	300	南陽太守	九轉珠	18000	12000	低	銀兩減少	6
[illegible]	○				中	500	荊州牧	六轉珠	10000	10000	低	士氣下降	6
徹里吉					中	0		十二珠	10000	50000	中	士氣上升	11
[illegible]	○		○		中	280	交趾太守	六轉珠	48000	15000	中	銀兩增加	10
孟獲					中	0		九轉珠	12000	12000	中	士兵增加	8
[illegible]	○				中	0		六轉珠	16000	16000	高	體力下降	5

說明

- 游泳：擁有游泳特技的主公，經過河川、湖泊、海洋時，士兵不會減少。
- 沙漠：擁有沙漠特技的主公，經過沙漠時，士兵不會減少。
- 貿易：擁有貿易特技的主公，購買特產品的價格較其他主公便宜二成。
- 賭神：擁有賭神特技的主公，在賭場裡輸的錢，離開時可拿回一半。
- 幸運：幸運度越高的主公，遇到好事的機率越高。
- 聲望：聲望會影響官位的高低，遇到各種事件時，聲望有時會影響結果。



主公屬性一覽表

主公名	體力	武力	智力	統率	陸戰	水戰	山戰	運輸
[illegible]	140	90	111	115	115	54	62	3
孫權	149	88	98	105	78	92	61	3
[illegible]	111	98	93	100	91	80	93	2
董卓	128	99	76	97	111	52	79	1
[illegible]	101	81	79	99	82	75	62	5
袁術	138	78	58	81	82	72	48	6
[illegible]	86	43	90	80	44	117	54	4
徹里吉	107	85	60	93	98	46	82	4
[illegible]	123	55	90	80	64	92	78	9
孟獲	129	90	78	88	43	64	92	3
[illegible]	122	31	115	61	45	37	32	6





1. 曹操



雖然沒有特殊技能，而且一開始持有錢兩最少，但曹操本身的能力頗強，在體力、武力、智力各方面都有傑出的表現；尤其統率及陸戰皆高達 115點，為所有主公之冠，是一位在戰場上也能叱吒風雲的人物。

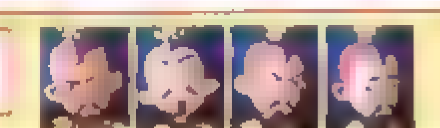
曹操是以都尉身分登場，因此在遇皇宮或皇帝行轅時，將可領到一筆俸祿，也算不無小補。武將數雖然不及董卓、徹里吉、士燮等主公，但平均素質極高，較孫權 5位、劉備 3位已算是相當不錯了，就算占了兩座城之後，仍能揮灑有餘，何況在聚賢莊之中，曹操還有許多優秀的家臣可以培育。由於曹操整體實力最強，又容易上手，是初學者最佳的選擇。

曹操 重要武將屬性一覽表

武將名	體力	武力	智力	統率	陸戰	水戰	山戰
[illegible]	[illegible]	[illegible]	60	98	[illegible]	54	63
夏侯淵	147	115	[illegible]	104	[illegible]	60	49
[illegible]	140	114	28	74	81	45	52
典韋	[illegible]	[illegible]	33	[illegible]	80	46	55
[illegible]	124	111	75	108	115	64	54
張遼	[illegible]	[illegible]	[illegible]	116	117	96	82
[illegible]	123	104	109	112	96	82	117
程昱	[illegible]	[illegible]	[illegible]	80	[illegible]	67	44
[illegible]	116	34	114	91	70	57	46
郭嘉	66	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	64	48



2. 孫權

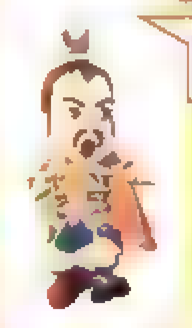


孫權是所有主公中士兵最少的一位，所以一開始最好避免與敵人發生野戰，盡量先買賣特產累積財富，然後招兵買馬增強力量，再與群雄一較長短。由於孫權擁有許多優秀的家臣，只要耐心經營，必然能夠出人頭地。

孫權本身能力算是相當優秀，尤其體力為所有主公中最高者，若能好好培養其武力，孫權當可成為單挑時的要角。孫權還擁有「游泳」特技，而且家臣中有許多水戰方面傑出的人才，若在荊揚州、交州、益州等三張水城較多的地圖上進行遊戲，孫權可較其他主公更占優勢。

孫權 重要武將屬性一覽表

武將名	體力	武力	智力	統率	陸戰	水戰	山戰
[illegible]	144	[illegible]	[illegible]	104	78	110	51
太史慈	[illegible]	111	56	97	109	76	[illegible]
[illegible]	119	108	28	88	86	85	55
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	103	[illegible]	111	[illegible]
[illegible]	90	98	115	100	84	120	56
魯肅	108	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	68	61
[illegible]	143	31	109	57	44	50	74
陸遜	[illegible]	88	114	115	56	87	[illegible]
[illegible]	145	26	109	[illegible]	64	43	51
呂蒙	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	54	87	103



3. 劉備



劉備兵力雖然僅較孫權多了二三人，但武將數卻是所有主公中最少的，還好家臣的素質都相當優秀，文有諸葛亮、龐統、蔣琬，武有關羽、張飛、趙雲、馬超及黃忠，獨當一面的大將尚有姜維、魏延及王平等人，只要勤逛「聚賢莊」，武將人數將可迅速獲得提昇。

劉備本身的屬性也相當不錯，各項素質都相當一流，山戰則是所有主公中最高的，因此戰爭時可以支援各種角色。此外劉備的幸運值是所有主公中最高的，想要一般玩家的話，劉備是不錯的選擇。

劉備 重要武將屬性一覽表

武將名	體力	武力	智力	統率	陸戰	水戰	山戰
[illegible]	[illegible]	116	66	[illegible]	117	[illegible]	56
張飛	[illegible]	[illegible]	33	91	102	[illegible]	72
[illegible]	122	115	84	115	117	82	99
馬超	[illegible]	114	48	115	[illegible]	50	91
[illegible]	124	109	76	104	106	60	85
魏延	123	[illegible]	[illegible]	[illegible]	66	[illegible]	104
[illegible]	134	103	106	108	96	55	117
諸葛亮	[illegible]	66	[illegible]	[illegible]	[illegible]	98	[illegible]
[illegible]	90	74	[illegible]	[illegible]	61	[illegible]	79
王平	[illegible]	76	86	106	[illegible]	52	111



4. 董卓

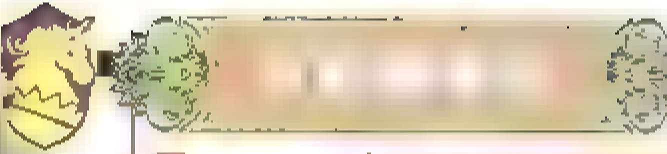


董卓不僅開始時武將數最多，可怕的是陣中擁有武力 120的三國戰神呂布，所以光靠單挑，董卓就有機會一路殺到底了！不僅如此，董卓的兩萬大軍也是頗具份量的，即使一開始佔不到大城，憑藉兩萬大軍的規模，董卓在遊戲初期將可輕易攻陷任何他想佔領的城池！

董卓的武力是所有主公中最強的，不過因為擁有[illegible]」容易逃跑，若非必要，還是別讓他擔任單挑時的主將。此外董卓擁有「[illegible]」特技，在[illegible]會有[illegible]勢，經過上表統計，很可能發生所有武將體力不佳的事件。董卓算是先下手為強型的角色，若以董卓進行遊戲，最好利用初期的優勢先搶佔附近重要的大城。

董卓 重要武將屬性一覽表

武將名	體力	武力	智力	統率	陸戰	水戰	山戰
[illegible]	136	120	26	[illegible]	[illegible]	46	54
華雄	144	[illegible]	46	[illegible]	102	48	55
[illegible]	80	25	108	78	66	44	52
貂蟬	[illegible]	19	[illegible]	[illegible]	92	98	22
[illegible]	111	14	102	14	107	93	103




5. 袁紹



袁紹是關東諸侯之首，擁有主公中最高的聲望值及官位，因此經過皇宮時的俸祿最多，在路上相遇時，其他主公都是[illegible]避之為吉！

袁紹在其他方面表現只稱得上平平而已，本人屬性也無特出之處，但家臣的陣容還算堅強，顏良、文醜、張郃都是大將之才，智力100以上的更是有田豐、[illegible]兩位，武將數[illegible]在遊戲初期算是陣容龐大了，整體而言，其實一點也足以與曹操、孫權及劉備等優秀主公相抗衡。

袁紹 重要武將屬性一覽表

武將名	體力	武力	智力	統率	陸戰	水戰	山戰
[illegible]	128	118	31	102	93	66	74
文 醜	133	[illegible]	25	[illegible]	93	44	76
[illegible]	107	105	81	105	97	67	80
田 豐	[illegible]	18	[illegible]	57	32	98	22
[illegible]	111	14	102	14	107	93	103

6. 袁術



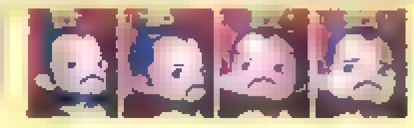
袁術是唯一擁有「賭術」特技的主公，對喜歡賭博的玩家而言，選擇袁術就不怕在賭場裡輸到脫褲子了，若想以袁術一統天下，賭場也是致富的好地方。此外袁術一開始就擁有壽陽太守的官位，經過皇宮或皇帝行轅時，還可以領到[illegible]俸祿。

袁術個人屬性方面並無特出之處，麾下人才也只能算[illegible]人，武將屬性方面也差距頗多，想以袁術稱霸的玩家，唯一的出路便是以貿易累積財富，然後購買武器提昇武將能力，才有機會出人頭地。

袁術 重要武將屬性一覽表

武將名	體力	武力	智力	統率	陸戰	水戰	山戰
[illegible]	114	102	62	102	104	58	73
張 勳	[illegible]	64	42	[illegible]	84	96	73
[illegible]	144	80	21	82	72	37	98
袁 胤	[illegible]	39	81	16	63	94	56
[illegible]	149	25	84	9	107	78	18

7. 劉表



率領荊州水軍的劉表擁有「[illegible]」特技，而且麾下武將大都以水戰見長，因此在荊揚州、交[illegible]、全國等水域較多的地圖上進行遊戲較佔優勢。雖然劉表[illegible]不多，但因聲望值僅次於袁紹，擔任「[illegible]」的官位，俸祿自然不少。

劉表本身屬性不算好，尤其體力值太低使他表現的機會有限，不過因為水戰屬性相當高，所以若能夠提昇統率力，便可在水戰時擔任主將，或者提昇智力後也可擔任水戰的軍師。

劉表 重要武將屬性一覽表

武將名	體力	武力	智力	統率	陸戰	水戰	山戰
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	96	[illegible]	[illegible]
蒯 良	131	34	104	74	[illegible]	64	43
[illegible]	102	37	102	80	49	94	44
文 聘	102	39	81	16	63	94	56
[illegible]	149	25	84	9	107	78	18



8. 徹里吉



西羌之主徹里吉不僅擁有「[illegible]」的特技，而且一開始便持有「乾坤十二珠」，機動力可說是所有主公之首，最傲人的是一開始便擁有五萬鐵騎，兵力之強連曹操也只能暫避其鋒，是喜歡攻城掠地者的最佳選擇！

徹里吉本身屬性不強，麾下武將雖然高達11名，但也只有越吉、雅丹和韓遂較為優秀，其餘武將大都[illegible]，玩家若以徹里吉進行遊戲，首要之務在對外開疆時能挖掘智力型武將，以填補人才的不足

徹里吉 重要武將屬性一覽表

武將名	體力	武力	智力	統率	陸戰	水戰	山戰
[illegible]	119	[illegible]	27	[illegible]	97	45	76
雅 丹	[illegible]	69	110	68	102	48	51
[illegible]	93	94	66	105	112	52	96
成 宜	[illegible]	69	21	[illegible]	87	31	104
[illegible]	[illegible]	[illegible]	26	55	118	32	75



9. 士燮



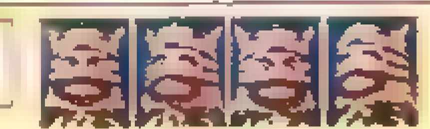
士燮同時擁有「貿易」和「[illegible]」兩項特技，而且運輸能力為所有主公之冠，可謂最具智力的人物，遊戲一開始士燮便持有[illegible]的龐大資金，無論是徵兵、募兵、買武器，士燮都擁有驚人的實力，再加上10位忠心耿耿的家將，還有經過山寨時可以增加錢兩的好運氣，士燮在遊戲初期確實擁有了過人的優勢。雖然如此，士燮本身能力不足，加上武將素質偏低的困境，可說是士燮首要面對的問題。

士燮 重要武將屬性一覽表

武將名	體力	武力	智力	統率	陸戰	水戰	山戰
[illegible]	105	46	104	[illegible]	62	88	70
士 壹	[illegible]	42	96	[illegible]	46	111	52
[illegible]	120	98	15	96	95	81	63
士 徽	102	52	50	[illegible]	[illegible]	80	[illegible]
[illegible]	105	76	45	74	50	0	108



10. 孟獲



能煽動南蠻諸部落叛變的孟獲是一位頭腦好口才佳的主公，擁有「貿易」特技可以在購買物品時省下不少銀兩，此外在於煽動性強，當孟獲經過山寨時，有機會得到許多志願軍的加入，因此山寨較多的關卡地形[illegible]，對孟獲較為有利。

孟獲本身屬性並不佳，但還算平均，在遊戲一開始武將不是很夠用的情況下，孟獲會有許多上場作戰的機會，

孟獲 重要武將屬性一覽表

武將名	體力	武力	智力	統率	陸戰	水戰	山戰
[illegible]	[illegible]	[illegible]	75	85	44	66	93
劉[illegible]傑	68	93	40	91	91	69	98
[illegible]	143	88	18	57	39	58	84
朵思大王	148	62	75	78	46	69	98
[illegible]	115	62	72	74	44	66	93

因此可以先買把好武器給他。孟獲屬下武將不少，但能夠寄予厚望的僅有祝融夫人而已，最好設法先提昇其武力。

11. 卑彌呼



來自日本的年輕女皇是本遊戲的神祕人物，玩家必須將遊戲全破一次才能選擇以卑彌呼進行遊戲。卑彌呼不僅擁有「[illegible]」特技，武將團還是由日本戰國時代各大名聯合組成的，包括織田信長、武田信玄、德川家康、上杉謙信等共計十二位知名人物，文武全才型的武將不少，因此家臣實力可說是所有主公中最強的。

卑彌呼本身屬性中的智力居所有主公之冠，玩家若玩膩了三國武將，以卑彌呼進行遊戲一定是相當有趣的選擇喔！

卑彌呼 重要武將屬性一覽表

武將名	體力	武力	智力	統率	陸戰	水戰	山戰
[illegible]	120	[illegible]	117	117	120	97	91
武田信玄	96	105	114	120	98	99	108
[illegible]	133	120	100	118	86	42	120
島津貴久	139	112	[illegible]	98	85	110	40
[illegible]	93	117	78	94	90	62	96
豐臣秀吉	133	90	116	114	62	[illegible]	54
[illegible]	126	98	110	93	102	57	38
毛利元就	115	99	108	102	105	86	57
[illegible]	127	91	96	90	90	88	72
齋藤道三	98	92	93	86	78	36	88

官位 一覽表

官位名稱	品級	俸祿	聲望
[illegible]	極品	20000	[illegible]
西羌國王	極品	15000	950
[illegible]	極品	15000	950
雲南蠻王	極品	15000	950
[illegible]	極品	10000	950
吳王	極品	10000	950
[illegible]	極品	10000	950
西涼王	極品	10000	950
[illegible]	極品	10000	950
韓王	極品	10000	[illegible]
[illegible]	極品	10000	950
丞相	正一品	9000	[illegible]
[illegible]	從一品	8000	850
大將軍	正二品	[illegible]	[illegible]
[illegible]	從二品	6500	770
司徒	從二品	6000	750

官位名稱	品級	俸祿	聲望
[illegible]	從二品	5000	[illegible]
尚書令	正三品	[illegible]	[illegible]
[illegible]	從三品	4000	650
散騎常侍	正四品	3000	600
[illegible]	從四品	2800	550
兗州牧	正五品	2500	500
[illegible]	正五品	2500	500
益州牧	正五品	2500	500
[illegible]	正五品	2500	500
冀州牧	正五品	2500	500
[illegible]	正五品	2500	500
荊州牧	正五品	2500	[illegible]
[illegible]	正五品	2500	480
陳留太守	正七品	1500	[illegible]
[illegible]	正七品	1500	300
平原相	正七品	1500	300
[illegible]	正七品	1500	300
渤海太守	正七品	1500	300

官位名稱	品級	俸祿	聲望
[illegible]	正七品	1500	300
零郡太守	正七品	1500	300
[illegible]	正七品	1500	280
交趾太守	正七品	1500	280
[illegible]	正七品	1500	280
雲池守護	正七品	1500	280
[illegible]	從七品	1400	250
督郵	正八品	1200	200
[illegible]	從八品	1000	150
令尹	正九品	800	100
[illegible]	從九品	500	50
交州牧	正五品	2500	480
[illegible]	正五品	2500	480
倭池都督	正五品	2500	480
[illegible]	從五品	2200	450
車騎將軍	正六品	2000	400
[illegible]	從六品	1800	350



2 富國強兵篇

富甲天下３雖然算是一款大富翁遊戲，但遊戲本質上卻增添了不少策略成分，玩家不僅要懂得賺錢，也必須學習如何在戰場上取勝，只要掌握富國強兵的要訣後，勝利將易如反掌。



一、

在本遊戲中，賺錢的管道不外以下數種：

A. 貿易：



買賣特產品是最簡單，也是最有效率的致富方法。在遊戲初期，金錢的消耗相當驚人，無論是到聚賢莊招募人才，或者到募兵處花錢募兵，甚至買武器、買城樓、上私塾、上武館都得花錢，建議玩家一開始別把錢給花光了，最好能留個五千至一萬兩做為本錢。

特產品分為兩類，一般特產品每個城池都有，雖然數量較多，但利潤相對較低；若經由興建特產坊所產生的特產品為高級特產品，利潤可比一般特產品高多了，但不是每座城都有。買賣特產品得到城裡的交易所才能進行，雖說戰爭勝利或繳過路費同樣可以進城做生意，但只能買到一般特產品；玩家若想購買高級特產品，就非得佔領一座可興建特產坊的城池不可。



特產品的利潤與售價、距離、耐久及品質有關，一般來說成本越高的特產品利潤越高，運到距離產地越遠的城池出售利潤越高，耐久越低的特產品利潤越高，品質越好的特產品賣價就越好。當遊戲初期城池很小不易走到，或者玩家實力不足難以進入他人城池交易時，應盡量購買耐久高的特產品，以免放太久賣不掉，造成品質下降可就血本無歸了。

B. 稅收：

稅收是較穩定的收入來源，不過由於遊戲初期城池都不大，光靠稅收可能緩不濟急。當玩家佔領城池後，城中的百姓便會按日繳稅。稅收的多寡與人口數和商業度有關，



因此佔領規模較大的城池，稅收就相對越多。興建市集雖然可以增加商業度，但考量其效益還是放在後期閒暇時再興建就可以了。

C. 賭場：



由於本次遊戲中擲出的點數會記錄，因此提供玩家在賭場中作弊的機會。首先在即將進入賭場前先存檔一次，如果擲出的點數恰好能進入賭場，那麼玩家就有機會好好贏一把了！



在骰子賭場中，許多玩家反映六點及四點出現機率最高，因此玩家可以嘗試在「六點」、「左側」、「雙」三個位置各押1000兩，只要中了六點，玩家至少可賺得5000兩，若連位置都押對了，那就是淨賺8000兩。如果第一次摃龜，還是可以再押一次，因為只要第二次中了仍可賺2000兩或5000兩。如果都沒中，LOAD再來一次吧！按機率而言，每六次至少中一次。

賽馬場比較難以作弊，玩玩就好。棋子賭場則贏錢機率相當高，記得保留相同的棋子，以及兵、卒，其他的換掉，基本上大概都不會輸，至少都有一對不賺不賠。

D. 過路費：

過路費與城池中的人口數、發展金多寡有關，由於遊戲一開始城池規模都不大，加上玩家手頭拮据，不可能放太多發展金，因此過路費多半只有幾百兩，收了也吃不飽；何況電腦經常選擇以武力解決，所以也收不太到。



不過到了遊戲末期，幾乎每座城的規模都相當大，而且玩家已有實力佔領整個州的城池，加上守城武將素質[illegible]上萬兩，因此過路費水漲船高，一次繳個數千兩算是家常便飯，此時過路費可說是攸關遊戲的勝負。

玩家若想以過路費賺錢，最好選一座大一點的城池，或兩側都有道路的城池，然後派優秀武將與足夠的兵及銀兩，這樣才有可能撈到對手身上的銀子。

E. 俸祿：

如果玩家聲望值夠高，那麼停留皇宮或皇帝行轅時便可獲得官位；以後每次經過皇宮或皇帝行轅時，皇帝便會發給俸祿，可算是一筆意外之財吧！



F. 隨機事件：

隨機事件所獲得的銀子也是意外之財，可遇而不可求。由於許多事件獲得銀子的多寡與聲望值有關，因此玩家若想多得一些意外之財，提高聲望值是可以努力的目標。



2 懂得賺錢之後，就可開始招兵買馬，與敵人一較高下了。其實戰爭勝利與賺錢是脫不了關係，因為戰爭勝利才有機會到敵人城內做生意，收取敵人的過路費，甚至佔領敵人城池。

A. 招募武將：

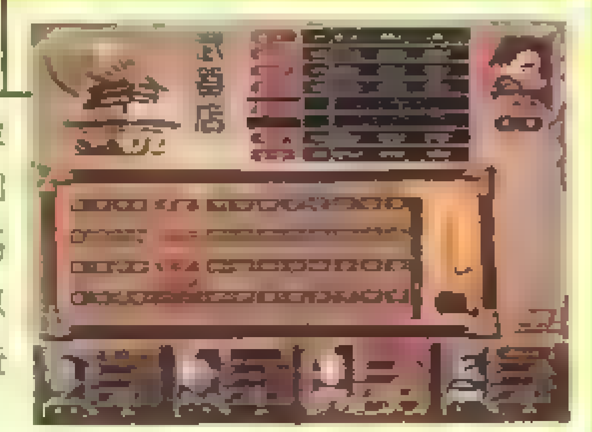


「國者，人之積也。」要一統天下，沒有人才是成不了事的，因此第一步便是要到「聚賢莊」招募人才。雖然每位主公都有所謂家臣型的武將，素質高且價格便宜，但單憑這些家臣是絕對不夠的，因此無論素質如何，武將是越多越好的。

挑選武將首重武力，最好體力也高，這樣單挑時才不易落敗；其次是智力型的武將，此類武將平時可用來擔任太守，戰爭時可擔任軍師。再來是統率較高的武將，最好山戰、陸戰及水戰中有某一項素質也很高，這樣野戰時較容易獲勝，統率較高的武將，擔任校尉時士兵的士氣會較高。



B. 培養武將：

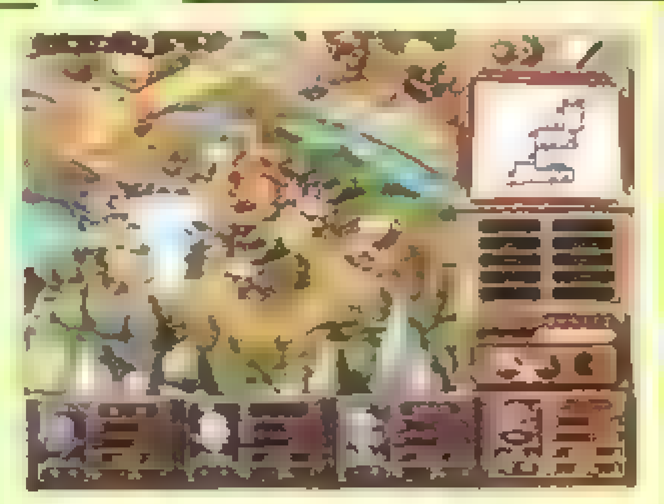


天生素質較差的武將，經由後天培養也會有出人頭地的一天。如果玩家錢夠多，買武器是提昇武將能力最快的方法，其次像醫館可以提昇體力；私塾可以提昇智力及統率力；武館可以提昇武力、陸戰、山戰和水戰力。



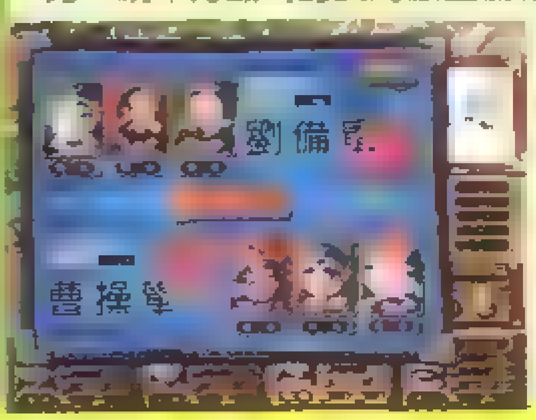
建議玩家在遊戲初期要先培養兩三位明星武將，讓他們的智力、武力及統率力分別達到150以上，這樣在攻佔他人城池時，可以在戰爭勝利後免除過路費；遊戲中期以後，應將每位武將的素質都可以提昇至少在100以上，這樣才有機會在守城時獲勝，收到敵人的過路費。

G. 佔領城池：



當玩家一開始實力不足時，最好別佔領太多城池，選擇一些有發展性的城池就好。什麼樣的城池有發展性呢？首先是城的規模能到達州城（四乘四大小）以上，其次是城內可興建特產坊，這些資訊可透過點選地圖上城池或進入城內而獲得。規模大的城池除了容易走到外，所提供的稅收和兵源也比較充分；有特產坊的城池讓玩家可以買到更具利潤的特產品，更快累積財富。

佔領城池一定得派太守，太守選擇智力高的武將，人口增加的較快；校尉選擇統率力高，且具備符合城池特性（陸、水、山）戰力的武將較好，不只士兵士氣較高，野戰時也較佔優勢。玩家本隊若無五位以上將領時，最好不要佔城，而佔城時也別把本隊中智力、武力、統率力最高的武將派去佔城，以免玩家走到敵人城池時，無強將可出戰。



D. 城池經營：

佔領城池後，城內至少放置3000兵比較保險，若敵人兵力在 15000以上，則放置5000兵就萬無一失了；至於發展金可以先不放，反正會自動慢慢增加。第一次最好先興建一座徵兵所，讓城池的士兵開始增加，之後每次走到城池時都能再興建一座建物；如果城池規模已經相當大了，第二次就可以考慮蓋兵營，否則就蓋糧倉吧！讓城池規模可以逐漸擴大。



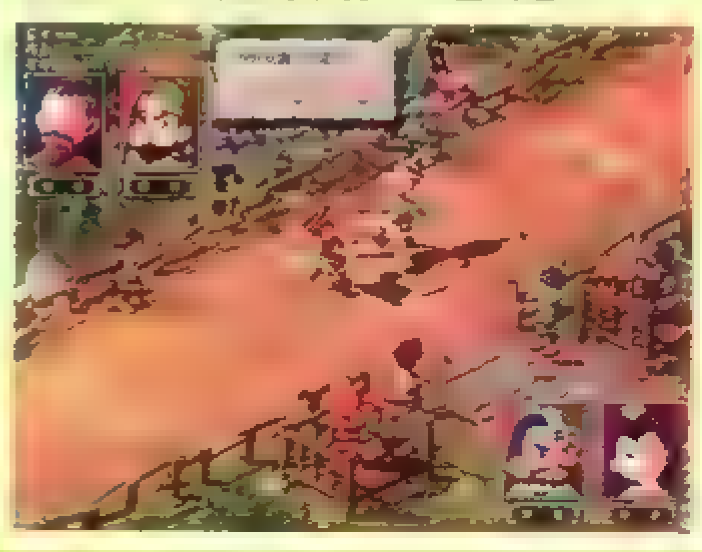
等城池中已有一座徵兵所和兵營，糧倉也都蓋完後，就可以考慮蓋特產坊、庫房、及其他徵兵所和兵營，實在沒東西蓋時再蓋蓋城牆吧！

E. 單挑：

單挑可派一位主將和一位軍師上場，主將的武力及體力攸關勝負，而軍師的智力是鬥志上升速度的關鍵。由於每次單挑至少要奮戰十回合才能結束，因此讓體力過低的武將擔任主將，很可能會命喪黃泉的。

每個武將都有中、弱兩種武鬥技及口鬥技，只有優秀的武將才有強的武鬥技及口鬥技，當鬥志集滿後會使用何種等級的鬥技是隨機決定的，玩家只能在平時設法提昇武將的智力，以求單挑時有更多機會施展鬥技。

玩家若想「秒殺」敵人主將，首先得派出體力高，武力在 110左右，具有強武鬥技的武將擔任主將，軍師則選擇智力超過 100的；對方主將如果是猛將，便會一直和玩家纏鬥，等到體力剩下不多時，我方主將恰巧鬥志滿滿並使出強武鬥技，對方可能就掛在戰場上了。用這種方式有時還可以打下一座城喔！



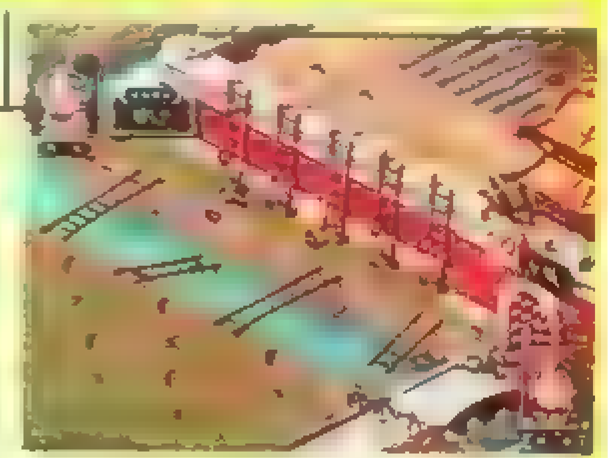
F. 野戰：



當敵人城池內駐留大軍士兵，而且武將在兩人以上時，攻城之前最好先用野戰逐步消耗城內士兵。如果城內有徵兵所，玩家最好先用「過河拆橋」及「殺人放火」等錦囊拆除徵兵所，以免辛苦消耗的敵軍士兵又得到補充。

擔任野戰的主將除了統率力，戰力也相當重要，所以在派駐守城武將時，就該注意武將的戰力是否與城池的屬性相當了。此外軍師的角色亦相當重要，好的軍師能設下較多的陷阱，在兩軍交鋒前先消耗大量的敵軍。只要玩家多進行幾場野戰，即使失敗也能耗損敵人城內的士兵，只要城內士兵少於1000時，攻城的勝算就大多了。

G. 攻城：



攻城戰無論如何一定要用機關，由於電腦不太會建城牆，玩家最好多買一些殺傷力較強的機關，這樣可以降低攻城時的損失。通常擁有敵人十倍以上兵力選擇攻城比較妥當，而且當城內有5000以上的士兵時，攻城的損失會太大，先以野戰消耗較好。

H. 善用錦囊：

善用錦囊可以事半功倍，用智力越高的武將使用錦囊，效果就越好。最有用的錦囊當屬「暗渡陳倉」、「以逸代勞」和「嚴陣以待」了，尤其遊戲初期急需武將，善用這兩個錦囊將可在聚賢莊多招一些武將。而「笑裡藏刀」、「無所遁形」也相當重要，讓敵人戰敗時付兩倍過路費可是很爽的。當玩家擁有城池後，使用「六畜興旺」、「財源廣進」、「草木皆兵」可以滿足城池的各項需要，所以當玩家進入錦囊舖時，千萬別空手而歸啊！







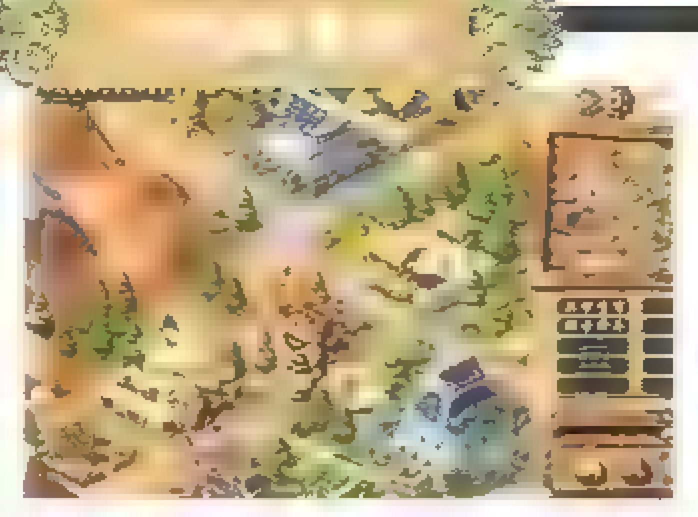


武器一覽表

名稱	價格	功能
[illegible]	1140	水戰+6 武力+3 智力+3
說明		雖然射不死人，不過大家還是很怕被射到
[illegible]	1200	山戰+6 體力+3 武力+3
說明		梳理頭髮的工具，勉為其難可作為披荊斬棘之用
[illegible]	1260	陸戰+6 體力+3 武力+3
說明		日常吃飯用的傢伙，不小心戳到人也是很危險的。
[illegible]	1380	武力+6 統率+3 陸戰+3
說明		不只用來割草，還可以拿來傷敵
[illegible]	1470	智力+6 統率+3 山戰+3
說明		多使點勁勉強可以扇涼，偶爾還可拿來當令箭
[illegible]	1470	統率+6 武力+3 陸戰+3
說明		修剪指甲用的工具，不得已時也只好當作兵器了
[illegible]	1500	體力+6 武力+3 水戰+3
說明		可以剔除齒縫間的東西，當然也可以戳人
[illegible]	1860	水戰+12 武力+6 陸戰+6
說明		孩童打鳥的工具，打到人可是很痛的
[illegible]	2280	山戰+12 武力+6 智力+6
說明		原本是修剪樹枝的工具，磨利後也可作為武器用
[illegible]	2460	陸戰+12 武力+6 統率+6
說明		挑重擔物的好工具，堅固又耐用
[illegible]	2820	武力+12 體力+6 陸戰+6
說明		廚師切菜的工具，用於戰場之上威力也頗驚人
[illegible]	2880	統率+12 武力+6 水戰+6
說明		雖然劍身已斷，只要不出鞘是沒人看得出來的
[illegible]	2940	智力+12 統率+6 山戰+6
說明		雖然重了些，但用來搧風比雞毛方便的多
[illegible]	3000	體力+12 武力+6 水戰+6
說明		晾衣服的竿子，用來健體防身可稍具效果
[illegible]	3510	山戰+18 武力+9 統率+9
說明		改良過的斧頭，使起來虎虎生風
[illegible]	3600	水戰+18 體力+9 武力+9
說明		造型流線的弓箭，時髦又實用
[illegible]	3690	陸戰+18 武力+9 統率+9
說明		立於營寨轅門，用以揚威的長戟
[illegible]	4050	武力+18 統率+9 水戰+9
說明		孫權父親孫堅最愛用的稱手兵器
[illegible]	4500	智力+18 體力+9 水戰+9
說明		荊州名士最愛用的扇子
[illegible]	4500	統率+18 智力+9 山戰+9
說明		書生佩帶用的寶劍，雖不鋒利但具有文氣
[illegible]	4560	水戰+24 武力+12 智力+12
說明		製作精巧的弓弩，發射時像靈蛇一樣，讓人猝不及防
[illegible]	4590	體力+18 武力+9 陸戰+9
說明		少林寺的入門兵器，可用來強筋健骨
[illegible]	4680	山戰+24 武力+12 統率+12
說明		特殊烏金打製的斧頭，與金屬摩擦時會產生火花
[illegible]	5040	陸戰+24 體力+12 武力+12
說明		重視攻擊威力的巨大鐵叉
[illegible]	5280	武力+24 智力+12 水戰+12
說明		威力強大的雙刀，包含彎刀與鶯刀的完美組合。
[illegible]	5700	山戰+30 武力+15 智力+15
說明		相傳秦始皇遊東海時斬海中妖龍的神兵利器
[illegible]	5880	統率+24 武力+12 陸戰+12
說明		曹操獻與董卓的寶刀，劍身有七寶嵌飾
[illegible]	6000	體力+24 武力+12 山戰+12
說明		以白銀打製槍頭，輕便易使的兵器
[illegible]	[illegible]	智力+24 統率+12 陸戰+12
說明		道士常用的扇子，傳說可以匯聚靈氣
[illegible]	6150	陸戰+30 武力+15 統率+15
說明		呂布慣用的長兵器，鋒利異常
[illegible]	6450	水戰+30 體力+15 統率+15
說明		以黃金特製的麒麟紋飾長弓
[illegible]	6840	水戰+36 武力+18 智力+18
說明		相傳為后羿射日時的弓箭，上古的神物
[illegible]	6900	武力+30 統率+15 陸戰+15
說明		關羽用的八十多斤青龍刀，斬殺敵人有如削豆腐。
[illegible]	7200	山戰+36 體力+18 武力+18
說明		相傳為夸父逐日時劈向太陽的巨斧
[illegible]	7350	智力+30 統率+15 山戰+15
說明		上古流傳至今的扇子，具有五行調和的功用
[illegible]	7380	陸戰+36 武力+18 統率+18
說明		以寒水石打造的青藍色刺戟
[illegible]	7500	體力+30 武力+15 水戰+15
說明		舞弄時能產生震懾敵人聲音的長槍
[illegible]	7650	統率+30 智力+15 陸戰+15
說明		曹操的配劍，鋒利有如白虹貫日
[illegible]	9000	體力+36 武力+18 山戰+18
說明		相傳為上古神器，有石破天驚般的威力
[illegible]	9540	武力+36 智力+18 統率+18
說明		相傳荊軻刺秦王失敗後，燕太子丹為殺秦王再鑄的寶刀
[illegible]	9870	武力+42 體力+21 陸戰+21
說明		吳國的不傳之寶，當時無人能敵的寶刀
[illegible]	10080	智力+36 體力+18 武力+18
說明		水鏡先生的羽扇，具有參透天地萬物的神力
[illegible]	10080	統率+36 武力+18 智力+18
說明		曹操的配劍，削金斷玉無所不能
[illegible]	10080	統率+42 武力+21 水戰+21
說明		古代名師干將所打造的寶劍，十分名貴
[illegible]	10290	智力+42 統率+21 山戰+21
說明		據說是蜀山仙人不慎遺失人間的羽扇
[illegible]	25200	統率+80 智力+60 武力+40
說明		大俠李慕白的隨身武器
[illegible]	25600	體力+80 武力+60 智力+40
說明		據說是隨隕石墜地，可用來照明的管狀物。
[illegible]	1	體力+99 武力+99 統率+99
說明		孫悟空從東海龍宮裡取出來的寶物。

攻城 機關一覽表

名稱	價格	破壞	殺傷	說明
[illegible]	[illegible]	10	0	尖端成錐體的工具，可以用來搗毀城牆
[illegible]	[illegible]	0	10	掛著鉤子的麻繩，可用來攀登城牆並傷人
[illegible]	550	5	5	秦人的重要發明，是現代火箭的先驅
[illegible]	1100	10	10	裝著燃油的陶器，可謂簡易型的燃燒彈
[illegible]	2500	50	0	兩側增加握把的巨木，方便士兵撞擊城門用。
[illegible]	2500	0	50	可發射連弩的機關
[illegible]	3000	60	0	將撞木加上輪子，使其撞擊時更方便
[illegible]	3300	40	20	可投射巨石的機關，威力驚人但命中率稍差
[illegible]	3300	30	30	可投射巨弩的機關，兼具破壞力與殺傷力
[illegible]	3300	20	40	可投出石雨，讓人無處可躲
[illegible]	[illegible]	0	[illegible]	架高的攻城機關，可居高臨下射出箭雨
[illegible]	3575	5	60	在車上裝置連弩機關，增加殺傷力與機動力
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	衝車前方包了鐵皮，增加撞擊時的破壞力。
[illegible]	4500	90	0	用鐵皮打製的衝車，任何城門都擋不住
[illegible]	4675	80	5	增加了加速器的衝車，可在瞬間產生極大的撞擊力
[illegible]	[illegible]	10	80	可射出燃油的火箭，瞬間即可造成火海
[illegible]	[illegible]	100	0	威力最強的攻城器具，足以穿山崩石。
[illegible]	[illegible]	0	100	可在瞬間射出多如牛毛般的毒針，號稱為士兵殺手
[illegible]	5225	5	90	鐵製的恐怖機關，對士兵具有強大的殺傷力。
[illegible]	[illegible]	100	100	人力強大的攻城器具，所有傷人的威力十分驚人



3 一統天下篇

一統天下是遊戲中的劇情模式，玩家可以由曹操、孫權、劉備三個主公中擇一進行遊戲，各自進行五個關卡的挑戰，其中第四關的地圖會出現差異。每次過關後，主公聲望、官職、機關、錦囊及武器均可保留至下一關，部分武將也會追隨至下一關，特產品則保留一件。由於每關都有一些任務目標待完成，達成目標過關可獲得額外加分，本篇即介紹每關的過關要訣及任務目標供玩家參考。



1 黃巾之亂

主 公	銀 兩	士兵	武將
[illegible]	8000	15000	6
[illegible]	16000	5000	4
[illegible]	12000	8000	4

本關是遊戲中第一個關卡，玩家不需要消滅其他主公，只要將盤據在為柳城、薊城、土垠城、廣平城等四座城池內的黃巾賊消滅即可過關，而且就算黃巾賊是去其他主公所消滅的，玩家也同樣可以過關。因此在對付張角城池之時，先別急著以野戰消耗敵軍，至於張角軍當中三兄弟猛將，單挑是最容易獲勝的方式。讓其他主公與張角硬碰硬，玩家應先設法積蓄實力，最後再坐收漁人之利即可。



曹操一開始武將與士兵都頗多，因此可以考慮先佔一座城池為根據地。至於孫權，身上銀兩充裕，先到奚買茶補足人才之後，就有機會搶佔城池，若一開始能走到朝鮮城，無論如何都得先佔。劉備也可以先招募一兩名武將，不過身上得留一些錢當作做生意的本錢，等賺了一筆錢時，就開始募兵吧！

無論扮演哪位主公，遼東的襄平城和遼東的朝鮮城與高驪城都是首要佔領的目標，襄平城有發展成為一流城的實力，朝鮮城不只有特產，而且容易走到，高驪城則有名貴的特產品，開發後當可迅速致富。

由於黃巾賊的城池都沒有徵兵所，待玩家實力充足後，可以先用野戰消耗敵軍，再攻城殺將。因為薊城士兵較多，黃巾賊實力較強，可以留至最後再攻，先攻土垠城讓敵方失去發展金，或者廣平城也不錯。過關前記得為武將添購好一點的武器，攻城機關和錦囊品也要買齊，最好再帶一個高驪城的「人蔘」，這樣進入下一關後手頭會比較寬裕。

黃巾之亂 城池一覽

地域名	城池名	勢力名	太 守	校 尉	守 將	守 將	發展金	士 兵	設 施
[illegible]	為柳城	張 角	張 梁	[illegible]	韓 忠	趙 弘	[illegible]	5000	糧倉、市集、庫房、兵營、城牆
[illegible]	薊 城	張 角	張 角	張 燕	孫 仲	程遠志	[illegible]	[illegible]	市集、庫房、兵營、城牆
[illegible]	土垠城	張 角	張 燮	張 純			[illegible]	3000	糧倉、市集、庫房、城牆
[illegible]	廣平城	張 角	張 寶	高 昇	鄧 茂		[illegible]	[illegible]	糧倉、市集、兵營、城牆

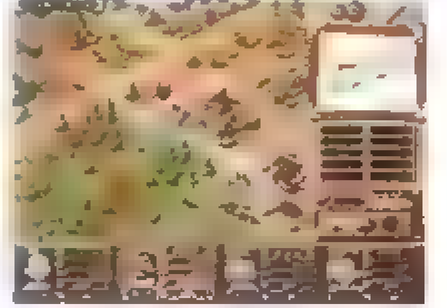


2 打倒董卓

主 公	銀 兩	士兵	武將
[illegible]	8000	15000	9
[illegible]	16000	5000	8
[illegible]	12000	8000	[illegible]
[illegible]	20000	20000	10
[illegible]	14000	15000	8
[illegible]	18000	12000	5

這關會遇到三國第一戰神呂布，因此玩家要消滅董卓的話，第一步就得搶佔第一大城洛陽，否則讓董卓擁有呂布和洛陽後，玩家想獲勝可是難上加難。洛陽城不愧是第一大城，城內可以興建36座設施（不含城牆），因此誰能佔領此城，誰就可以傲視群雄。

雖然洛陽城一開始落在董卓手裡，而且駐紮了一萬士兵，不過粗心的董卓並未興建徵兵所，玩家可用野戰消耗其兵力，若能在單挑時斬殺城內武將就更好了，總之一切努力都放在攻奪洛陽，只要攻陷此城，多蓋一些徵兵所和兵營，董卓就不足為患了。



曹操一開始的兵力就足以用野戰消耗洛陽城的士兵，不過一定要設法多靠貿易賺些錢，再到募兵處多募一些士兵。孫權和劉備這次多了些武將，不過還是得先設法積聚實力，再找機會搶佔洛陽城吧！本關有兩座一級城可以作為搶佔目標，那就是司隸的安邑城及冀南的鄴城，先以此二城為基地，徵兵練兵後再向洛陽發動攻勢吧！

袁紹和袁術的實力都不差，因此玩家可將董卓當作主要對手，當玩家武將頗多時，可以多佔一些城池，並買武器提昇武將的武力，這樣遇到呂布單挑時就不用怕了！過關前最好能攻佔洛陽和長安，這樣便可獲得獎勵分數。消滅袁紹後，張郃會成為曹操的家臣。

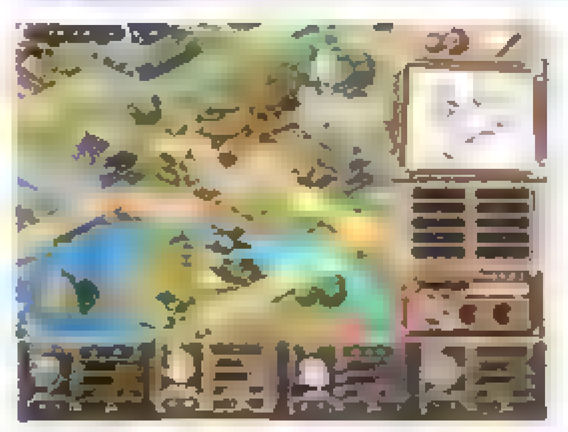
打倒董卓 城池一覽

地域名	城池名	勢力名	太 守	校 尉	守 將	發展金	士 兵	設 施
[illegible]	長安城	董 卓	張 濟	牛 輔		5000	10000	糧倉、兵營、城牆
[illegible]	洛陽城	董 卓	李 傕	華 雄	樊 稠	[illegible]	[illegible]	糧倉、兵營、城牆

3 赤壁之戰



主公	錢糧	士兵	武將
	8000	15000	13
	16000	5000	10
	12000	8000	11
	10000	10000	10



這一關對以孫權進行遊戲的玩家較為有利，除了一開始就佔領了建業城外，本關水城及水域地形佔較多，而孫權有「游泳」特技，而且手下擅長水戰的將領不少，玩家應盡量培養一些擅長水戰的武將，野戰時可以提高獲勝的機會。

本關還有一項特色，就是獨立勢力頗多，其中臨沅城、泉陵城建有徵兵所，臨湘城有黃忠、魏延兩名猛將把守，都不是短期就能攻陷的城池，郴城及襄陽均有道路通過，走到機會較大，因為沒有徵兵所，士兵不會增加，且城中將領素質較差，是四郡中最弱的勢力。

本關不需要消滅所有敵對勢力，只要佔領荊州所有城池就可過關，荊南的巴丘城是座空城，而且二叠寶物特產為「茶葉」及「檀香」，玩家應搶先佔領此城。荊北的江陵城同樣是空城，地理位置重要，而且具有發展潛力，也是首要佔領目標。當玩家經由貿易而賺了大錢後，便可以考慮攻陷本關最大的襄陽城，雖然襄陽城一開始在劉表手中，但城中並無優秀武將，只要有耐心用野戰消耗其兵力，最後一定打得下來。

到遊戲中期之後，玩家應將目標鎖定曹操的宛城。若玩家以曹操進行遊戲，則一開始便擁有宛城，只要再擁有宛城及西陵城，荊北便全部收復了，接著便可以全力對付荊南的獨立勢力。郴城可列為首要目標，臨沅城、泉陵城雖建有徵兵所，但士兵上限不會超過五千，玩家只要進行二次野戰，再用錦囊「以逸代勞」直接攻城，配合好的攻城機關，二萬兵馬應足以攻下城池了。至於臨湘城，因為沒有徵兵所，用野戰慢慢磨兵力就能過關了。

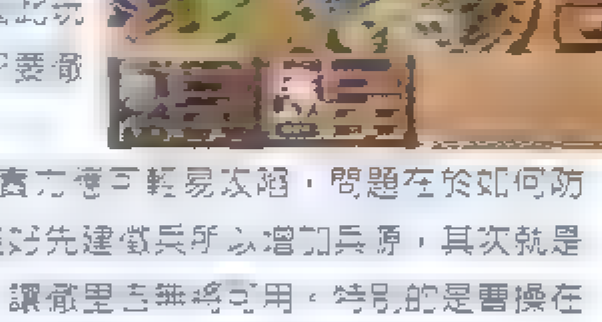
值得一提的是，攻下臨湘城後，黃忠和魏延會成為劉備的家臣。到聚賢莊便可找到，若滅劉表的話，甘寧會成為孫權的家臣。

地域名	城池名	勢力名	太守	校尉	守將	守將	發展金	士兵	設施
	宛城	曹操	程昱	曹仁	樂進		3000	4000	
	襄陽城	劉表	蒯越	蔡瑁	蘇飛		8000	8000	糧倉、市集、庫房、兵營、城牆
	臨沅城	金旋	金旋	鞏志			7000	5000	城牆、徵兵所
	泉陵城	劉度	劉度	邢道榮	劉賢		8000	5000	城牆、徵兵所
	臨湘城	韓玄	韓玄	黃忠	魏延	楊齡	5000	10000	糧倉、市集、庫房、兵營、城牆
	郴城	趙範	趙範	鮑隆	陳應		5000	5000	兵營、城牆
	建業城	孫權	魯肅	韓當			5000	2000	糧倉

4-1 平服西羌



主公	錢糧	士兵	武將
	8000	15000	15
	10000	50000	3



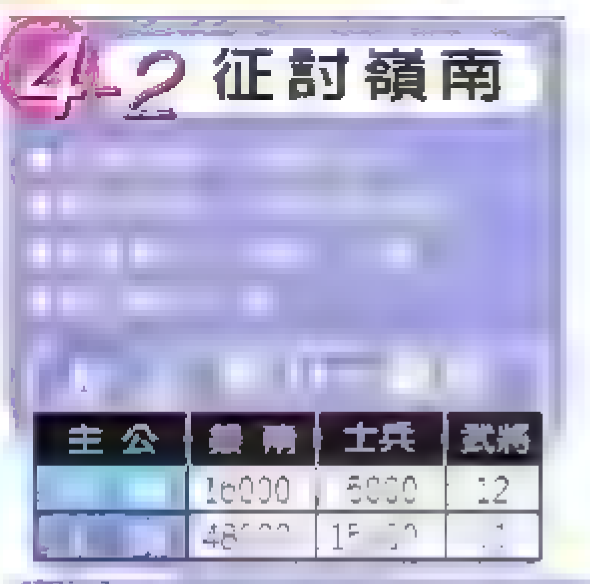
這是曹操的第四個關卡，由於徹里吉擁有五萬鐵騎，一開始若要佔領城池，就得多留一些兵。本關除了敦煌城外，每一座城都被獨立勢力韓遂所佔領了，而韓遂的手下會可能成為曹操與徹里吉的家臣。因為徹里吉兵雖多但將領明顯不足，因此玩家必須把握時間，盡快到聚賢莊吸收武將，只要徹里吉武將無法增加，就無法佔領城池。

韓遂城池雖多，但兵力薄弱，憑曹操的實力應可輕易攻陷，問題在於如何防備徹里吉的攻擊。所以當玩家攻陷城池後，最好先建徵兵所以增加兵源，其次就是多利用計謀「暗渡陳倉」到聚賢莊招募武將，讓徹里吉無將可用。特別的是曹操在本關所招募的西涼武將，全部都能成為家臣，這樣到下一關就不必重新招募了。

地域名	城池名	勢力名	太守	校尉	守將	發展金	士兵	設施
	居延城	韓遂	楊秋			2000	1000	
	祿福城	韓遂	馬玩			2000	1000	
	樂得城	韓遂	梁興			2000	1000	
	日勒城	韓遂	程銀			2000	1000	
	姑臧城	韓遂	韓遂	侯選	成宜	5000	5000	糧倉、市集、庫房、兵營、城牆、徵兵所
	西都城	韓遂	李堪			2000	1000	糧倉
	榆中城	韓遂	張橫			2000	1000	



4-2 征討嶺南



主公	錢糧	士兵	武將
[illegible]	16000	5000	12
[illegible]	48[illegible]	15[illegible]	[illegible]



這是孫權的第四個關卡，士燮不僅錢多，[illegible]，但將領素質卻遠低於孫權，因此孫權有機會輕易過關。由於士燮一開始就佔了交趾的兩座大城，因此玩家會從[illegible]開始經營，看看城發展情況，先攻下出產「[illegible]」、「[illegible]」等名貴特產，都是值得佔領的城池，一旦佔領[illegible]後，打敗士燮將輕而易舉了。

如曹操的第四關相同，孫權在本關所招募的士燮家族武將，全部都能成為家臣，這樣到下一關時就擁有為數眾多的武將了。

地域名	城池名	勢力名	太守	校尉	發展金	士兵	設施
[illegible]	龍編城	士燮	士[illegible]	士徽	10000	[illegible]	糧倉、庫房、兵營、城牆
[illegible]	西卷城	士燮	士匡	士祇	[illegible]	5[illegible]	糧倉、市集、庫房、兵營、城牆

4-3 七擒孟獲



主公	錢糧	士兵	武將
[illegible]	12000	8000	13
[illegible]	12000	10000	18

劉備的第四個關卡所在是[illegible]，孟獲一開始就佔了南中大多數的城池，南中只剩下永昌城和[illegible]城，剩下全都是山寨。由於孟獲在山寨中容易得到士兵，和劉備恰恰相反，因此玩家最好還是留在[illegible]發展，做為長期經營之用可是很不錯的。

[illegible]的城都城、[illegible]城和漢中的南鄭城都是規模較大的城池，玩家最好先佔這三座大城，然後招募武將及士兵，一口氣再將[illegible]其他城池佔下來，只要[illegible]漢中，不必費心南征孟獲，只要孟獲強敵變入[illegible]，不死也只剩半條命。

劉備在本關所招募的蠻族武將，全部都能成為家臣，可直接帶到下一關。

地域名	城池名	勢力名	太守	校尉	發展金	士兵	設施
[illegible]	不韋城	孟獲	楊鋒		3[illegible]	2[illegible]0	城牆、徵兵所
[illegible]	貝也城	孟獲	高定		3000	2000	城牆、徵兵所
[illegible]	巨蜀城	孟獲	董荼那		5000	3000	糧倉、市集、兵營、城牆、徵兵所

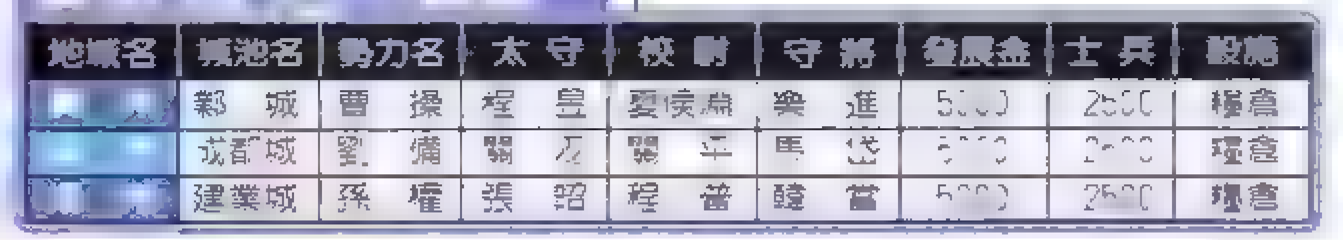
5 一統天下



主公	錢糧	士兵	武將
[illegible]	16000	15000	16
[illegible]	32000	5000	13
[illegible]	24000	8000	14
[illegible]	32000	15000	13

終於來到最後一關了，這關不單地圖大，武將也幾乎全部登場了，由於城池較多，玩家千萬不要一開始就急著四處佔城，因為兵力分散反而會造成經營上的困難，最好是佔領同一[illegible]的城池，這樣可以用「暗渡陳倉」反覆經營自己的勢力，讓城池成長較快，或者挑選大城來佔，走劫的機會才會比較多。

一開始曹操是由鄴城出發，因此將活動範圍鎖定在北邊較好，最好設法搶佔許昌、洛陽、安邑、[illegible]、晉陽、宛城、臨[illegible]、昌邑等幾座北方大城。孫權由建業出發，像吳城、番禺、江陵、襄陽等大城最好都不要放過，安平城雖[illegible]，但位置重要，而且出產特有的「香蕉」、「[illegible]」、「玉石」，說什麼都不能放棄。劉備是由成都出發，如能佔領襄陽、洛陽、安邑及長安，一定可與其他勢力相抗衡。



地域名	城池名	勢力名	太守	校尉	守將	發展金	士兵	設施
[illegible]	鄴城	曹操	程昱	夏侯惇	樂進	5000	2500	糧倉
[illegible]	成都城	劉備	關羽	關平	馬岱	[illegible]	[illegible]	糧倉
[illegible]	建業城	孫權	張昭	程普	韓當	5000	2500	糧倉

地圖大城池多，需要的武將更多，本關每個主公都是一時之選，麾下人才幾乎都是三國的精英，尤其是劉備的武將更是文武雙全，一時間是勝負難分的，因此玩家最好先在勢力範圍內好好經營，尤其多派來間諜招募人才，再以優秀人才治理大城，然後以此為根據向外發展，多買武器增加武將素質，善用攻城機關攻城掠池，以州為單位來擴張勢力，這樣敵人走到時付出的過路費才可觀，玩家才有機會贏得勝利！



01 城池篇



本遊戲中的城池可分為五種類型：「商業都市」能興建較多的市集提昇商業度，因此稅收較豐；「觀光都市」可以興建較多的庫房存放發展金，提高過路費，較多的兵營也能駐紮較多的士兵，確保城池不被攻陷。「特產都市」經開發後，均能供應二種特產品；「軍事都市」則可興建較多的徵兵所，增加徵兵的速度，而且兵營數量也較多。「綜合都市」則兼具以上各都市的特色。本篇將以州為單位，一一分析每座城池之基本資料與特色。

1. 幽州

幽州城池規模較平均，城池類型除山城較少外，水、陸城的數量則大致相同。本州的高級特產品全部集中於遼東，因此想靠貿易致富的玩家，最好由此處發展。幽州最大的城池為襄平城，本身又生產高級特產品，地位最重要。漁陽城可興建四座徵兵所，佔領該城有助於迅速增加兵源。



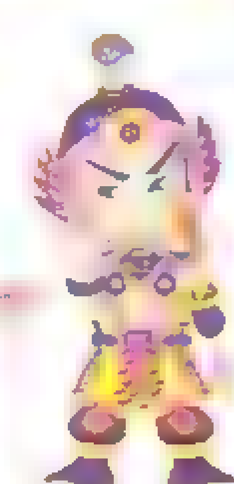
幽州城池一覽表

州名	地域名	城池名	類型	人口數	規模	屬性	糧倉	市集	庫房	[illegible]	兵營	徵兵所	城牆	特產一	特產二	特產三
	遼西	且慮城	軍事	15000	郡城	山	1	1	0	0	5	[illegible]	9	鐵礦石		
幽州	遼西	高柳城	綜合	22000	郡城	山	1	2	2	0	3	1	9	豆腐		
	遼西	系城	觀光	16000	郡城	陸	1	1	3	0	3	1	9	草蓆		
幽州	遼西	薊城	綜合	25000	州城	陸	2	5	3	0	4	2	9	豆腐		
	遼中	漁陽城	軍事	19000	州城	陸	2	1	1	0	8	4	9	梓木		
幽州	遼中	土垠城	商業	24000	郡城	水	1	6	2	0	0	1	9	香水		
	遼中	陽樂城	綜合	12000	郡城	水	1	4	1	0	2	1	9	香水		
幽州	遼東	昌遼城	軍事	16000	郡城	水	1	1	0	0	5	2	9	包子		
	遼東	襄平城	特產	30000	州城	陸	2	6	0	2	2	0	9	包子	胭脂	人蔘
幽州	遼東	高顯城	特產	10000	郡城	陸	1	3	0	2	0	1	9	泥人	肉桂	人蔘
	遼東	朝鮮城	觀光	5000	郡城	水	1	0	4	1	0	1	9	魚	胭脂	











2. 中原

本關沒有水城，且各城之人口數較高，因此要換取之兵權佔優勢。遊戲中最大的兩座城池─洛陽與長安都位在本關，這兩座城皆可興建36座設施（不含城牆），因此重要性無可置疑，無論貿易、徵兵、收過路費，佔領洛陽及長安者將可輕易累積實力。



中原城池一覽表

州名	地域名	城池名	類型	人口數	規模	屬性	糧倉	市集	工房	牧場	兵營	鍛冶所	城牆	特產一	特產二	特產三
	渭南	襄武城	軍事	[illegible]	郡城	山	1	0	0	0	5	3	9	繡花針		
雍州	渭南	冀城	商業	45000	州城	陸	2	5	4	0	4	1	9	陶瓷		
	渭南	下辨城	觀光	27000	郡城	陸	1	0	4	0	3	1	9	陶磁		
雍州	渭南	陰平城	特產	[illegible]	郡城	山	1	2	1	2	2	1	9	梅子	靈芝	八陣圖
	關中	臨涇城	軍事	35000	郡城	陸	1	0	0	0	6	2	9	豆腐		
雍州	關中	臨晉城	軍事	42000	郡城	陸	1	1	1	0	4	2	9	豆腐		
	關中	高陵城	綜合	8000	郡城	陸	1	2	1	1	3	1	9	符水	鼎	
雍州	關中	槐里城	商業	25000	郡城	陸	1	4	2	0	1	1	9	符水		
	關中	長安城	綜合	55000	首邑	陸	5	9	5	2	10	5	9	糖葫蘆	鼎	銀礦石
司隸	司隸	安邑城	特產	19000	州城	山	2	5	3	2	3	1	9	銅礦石	銅鏡	絲織品
	司隸	弘農城	綜合	18000	郡城	陸	1	4	1	0	2	1	9	包子		
司隸	司隸	洛陽城	綜合	220000	首邑	陸	5	9	5	2	10	5	9	酒	肚兜	絲織品
	司隸	懷城	軍事	38000	郡城	山	1	0	0	0	5	3	9	銅礦石		

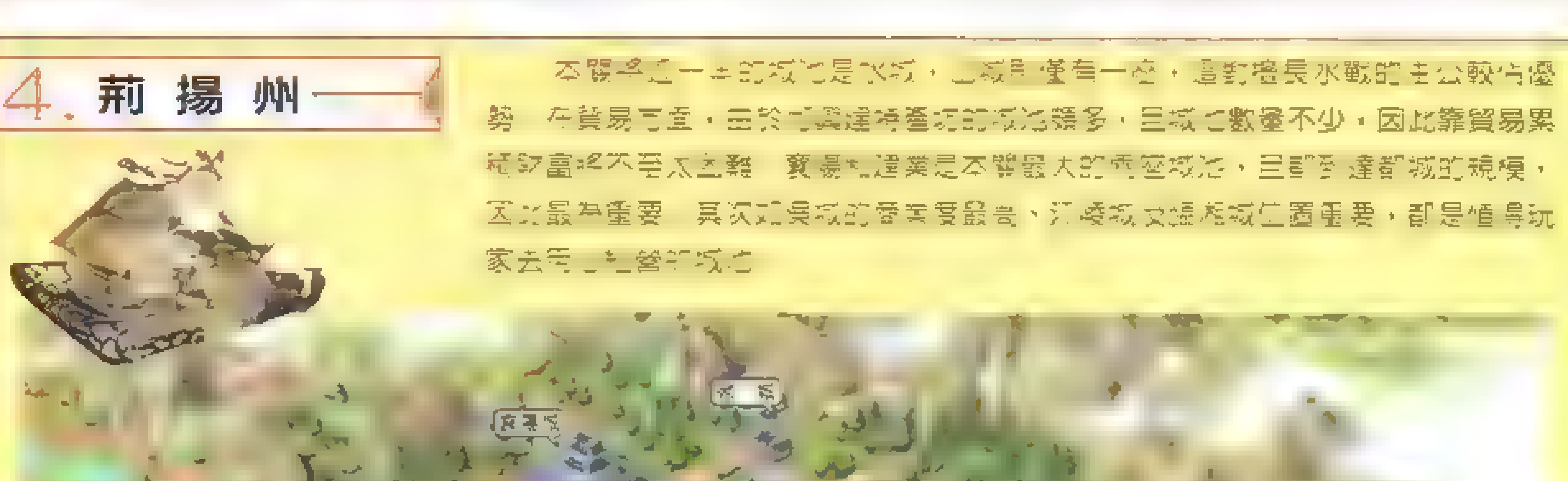
3. 涼州

涼州的城池規模都不算大，人口數也較少，不易出現巨額過路費的情況，想贏得勝利，佔領所有城池是比較穩健的做法。本州姑臧及西郡是人口較多的城池，得福城數所的建設最大，特產則以舞踏、二戰二城為主。





富甲天下3



4. 荊揚州

本關卡之一半的城池是水城，山城則僅有一座，這對擅長水戰的主公較佔優勢。在貿易方面，由於可買進特產城的城池頗多，且城池數量不少，因此靠貿易累積財富將不至太困難。襄陽和建業是本關最大的兩座城池，且都到達都城的規模，因此最為重要。其次如吳城的商業度最高、江陵城交通為城池重要，都是值得玩家去開發經營的城池。



荊揚州一覽表

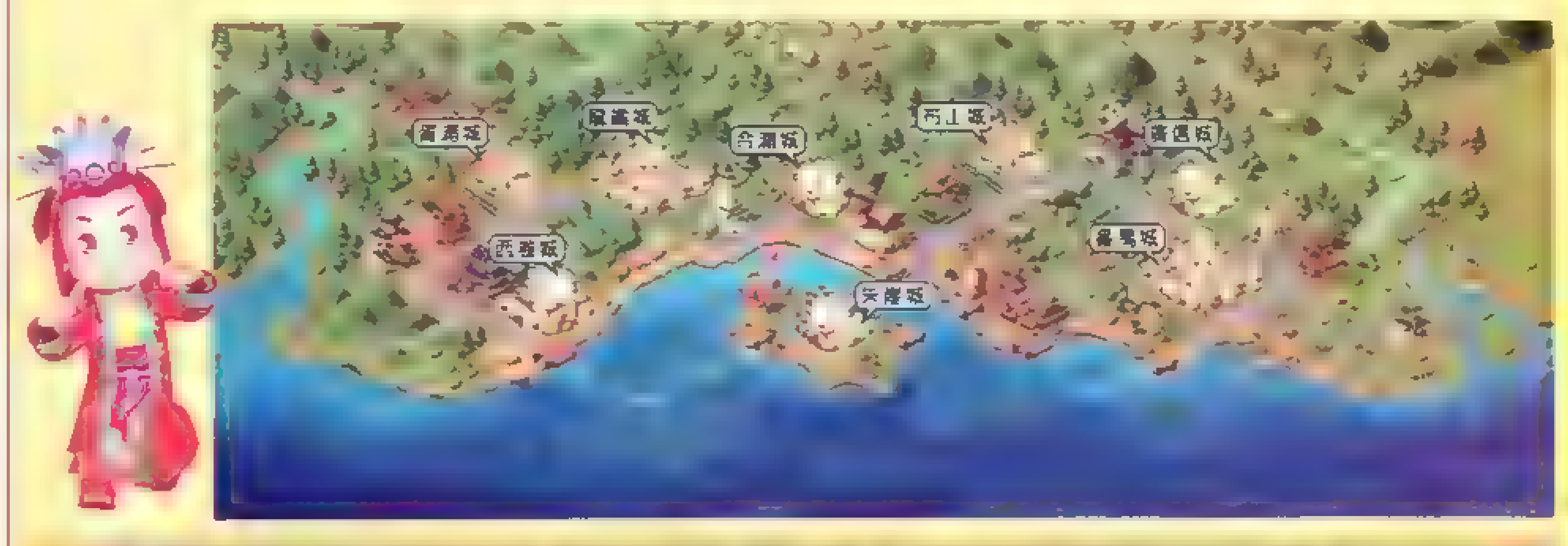
州名	地域名	城池名	類型	人口數	規模	屬性	糧倉	市集	工房	福利	兵營	訓練所	城牆	特產一	特產二	特產三
	荊北	宛城	觀光	[illegible]	郡城	陸	1	1	3	0	3	1	9	麻布		
荊州	荊北	襄陽城	軍事	[illegible]	都城	陸	3	4	4	1	9	4	9	麻布	檀香	
	荊北	江陵城	觀光	46000	州城	水	2	4	4	0	4	2	9	草席		
荊州	荊北	西陵城	商業	[illegible]	郡城	水	1	4	2	0	1	1	9	梅子		
	荊南	臨沅城	軍事	[illegible]	郡城	水	1	1	0	0	5	2	9	羽扇		
荊州	荊南	泉陵城	綜合	12000	郡城	陸	1	4	0	0	3	1	9	葫蘆		
	荊南	巴丘城	特產	[illegible]	縣城	水	0	0	0	2	1	1	9	陀螺	染料	檀香
荊州	荊南	臨湘城	觀光	52000	州城	水	2	2	4	1	6	1	9	羽扇	肉桂	
	荊南	郴城	特產	9000	郡城	山	1	1	1	2	3	1	9	葫蘆	染料	檀香
揚州	淮南	壽春城	軍事	35000	郡城	陸	1	1	1	0	4	2	9	麻布		
	淮南	陰陵城	觀光	14000	郡城	陸	1	2	2	1	2	1	9	麻布	蜂蜜	
揚州	淮南	舒城	綜合	19000	郡城	陸	1	3	2	0	2	1	9	麻布		
	淮南	建業城	軍事	36000	都城	水	3	4	5	1	8	4	9	柑橘	蜂蜜	
揚州	江東	宛陵城	觀光	12000	郡城	水	1	2	2	1	1	2	9	書冊	銅鏡	
	江東	吳城	商業	30000	州城	水	2	7	4	0	2	1	9	書冊		
揚州	江東	南昌城	觀光	[illegible]	郡城	水	1	1	3	1	2	1	9	竹	染料	
	江東	山陰城	特產	14000	郡城	水	1	2	2	2	1	1	9	梓木	染料	蜂蜜

涼州一覽表

州名	地域名	城池名	類型	人口數	規模	屬性	糧倉	市集	工房	福利	兵營	訓練所	城牆	特產一	特產二	特產三
	外涼州	居延城	特產	[illegible]	郡城	陸	1	[illegible]	[illegible]	2	3	1	9	酒	駱駝	玉
涼州	外涼州	敦煌城	觀光	19000	州城	陸	2	3	4	0	5	2	9	酒		
	外涼州	祿福城	軍事	14000	郡城	陸	1	0	1	0	4	3	9	木馬		
涼州	外涼州	樂得城	軍事	16000	郡城	陸	1	2	0	0	4	2	9	木馬		
	內涼州	日勒城	特產	7000	郡城	陸	1	2	1	2	2	1	9	泥人	肚兜	八陣圖
涼州	內涼州	姑臧城	綜合	[illegible]	州城	山	2	4	2	1	5	2	9	泥人	肚兜	
	內涼州	西郡城	商業	48000	郡城	山	1	3	2	0	2	1	9	梨子		
涼州	內涼州	榆中城	軍事	[illegible]	郡城	水	1	1	0	0	5	2	9	梨子		

5. 交州

交[illegible]的規模一樣，不過水城佔了一半，而且人路頗多。本州特產品都是屬於高利潤的珍貴特產，貿易特產都不多，靠貿易累積財富極為容易。城池中以番禺城和龍編城最大，不過都[illegible]城的規模，龍編城的兵[illegible]最多，番禺城商業最高，是本州最重要的城池。

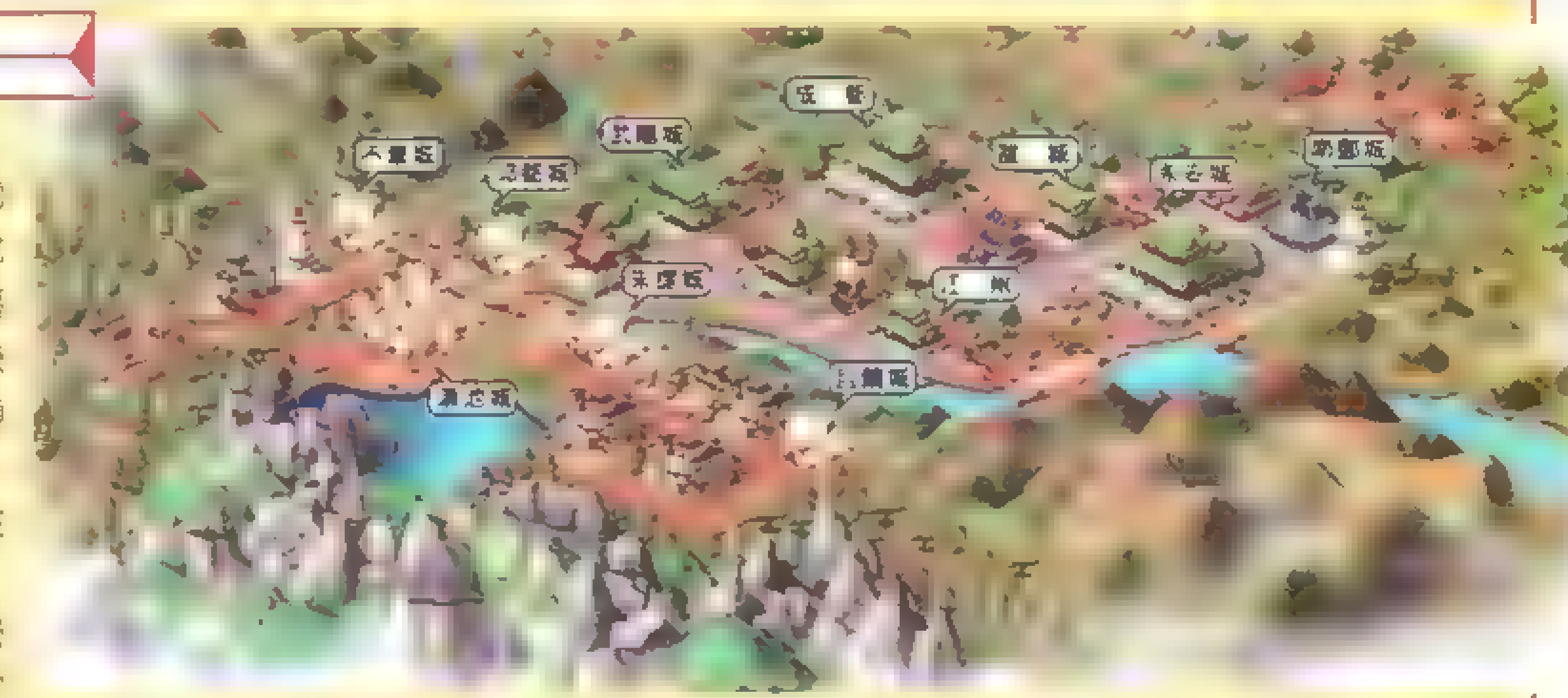


交州一覽表

州名	地域名	城池名	類型	人口數	規模	屬性	糧倉	市集	農房	特坊	兵營	鍛冶所	城牆	特產一	特產二	特產三
[illegible]	北交州	[illegible]城	觀光	[illegible]	郡城	水	1	[illegible]	4	[illegible]	3	1	9	陶磁		
交州	北交州	石山城	軍事	[illegible]	郡城	山	1	[illegible]	1	[illegible]	5	2	9	燈油		
[illegible]	北交州	番禺城	商業	40000	州城	水	2	7	4	1	1	1	9	陶磁	珊瑚	
交州	北交州	合浦城	綜合	15000	郡城	水	1	2	2	0	3	1	9	辣椒		
[illegible]	北交州	朱崖城	特產	[illegible]	縣城	陸	0	0	1	2	0	1	9	辣椒	珊瑚	玳瑁
交州	南交州	龍編城	軍事	[illegible]	[illegible]城	陸	2	[illegible]	1	0	8	4	9	書冊		
[illegible]	南交州	僞浦城	特產	12000	郡城	陸	1	3	1	2	1	1	9	竹	漆	珍珠
交州	南交州	西卷城	商業	27000	郡城	水	1	4	2	0	1	1	9	竹		

6. 益州

益州由於多山，故山城最多，劉備反對[illegible]武將的山戰力較其[illegible]主公高一些。南中地區城池人口少，且規模較[illegible]，發展不易，相對顯得西[illegible]城池較為重要。成都城是本州最大的城池，不僅商業實質最高，而且生產高利潤的蜀錦，地位最重要。其次如江州、南鄭及[illegible]，都是人口較多的城池。[illegible]三城的規模雖[illegible]，但[illegible]生產珍貴特產品，值得派兵佔領



益州一覽表

州名	地域名	城池名	類型	人口數	規模	屬性	糧倉	市集	農房	特坊	兵營	鍛冶所	城牆	特產一	特產二	特產三
[illegible]	漢中	南鄭城	綜合	[illegible]	郡城	山	1	2	2	1	2	1	9	木馬	銀礦石	
益州	西[illegible]	成都城	商業	[illegible]	郡城	陸	3	8	5	1	6	2	9	鹽	蜀錦	
[illegible]	西[illegible]	雒城	觀光	[illegible]	郡城	山	1	1	4	0	2	1	9	葫蘆		
益州	西[illegible]	永安城	軍事	[illegible]	郡城	水	1	2	0	0	5	1	9	羽扇		
[illegible]	西川	武陽城	軍事	19000	郡城	陸	1	1	0	0	5	2	9	葫蘆		
益州	西川	江州城	商業	42000	郡城	水	1	2	2	1	2	1	9	羽扇	蜀錦	
[illegible]州	南中	邛都城	觀光	8000	郡城	山	1	0	4	0	3	1	9	燈油		
益州	南中	不韋城	特產	7000	郡城	山	1	3	1	2	1	1	9	辣椒	靈芝	琥珀
[illegible]州	南中	滇池城	觀光	18000	州城	山	2	4	5	1	3	1	9	辣椒	金礦石	
益州	南中	朱提城	特產	5500	縣城	山	0	0	0	2	1	1	9	燈油	靈芝	金礦石
[illegible]州	南中	且蘭城	軍事	21000	郡城	山	1	1	0	0	5	2	9	燈油		

7. 全國

本關的地圖最大，而且城池數相當多，重要的城市如洛陽、長安、成都、襄陽、建業堪稱五大都市，其他尚有一二座大城，也都具有良好的發展性。整體而言，北方多為陸城，西方為山城，東方則以水城為主，按自己武將的專長選擇地區來發展，會比毫無章法的胡亂佔城來得好。

由於地圖大，特產品的差異就容易突顯，買入特產品時不必急著脫手，運到更遠的地方，所得利潤將更為可觀。本關中首次出現東南的安平城，其實就是台灣的台南，城的規模雖不大，但因位居海路位置重要，且出產昂貴的玉，相當重要。



全國一覽表

州名	地域名	類型	人口數	規模	屬性	糧倉	市集	庫房	特殊	兵營	研所	城牆	特產一	特產二	特產三
	姑臧城	綜合	[illegible]	州城	山	2	4	2	2	0	2	9	尼人	肚兜	
涼州	西都城	商業	[illegible]	郡城	山	1	3	0	0	2	1	9	梨子		
	晉陽城	軍事	27000	州城	陸	2	2	1	0	3	2	9	銅礦石		
并州	陰館城	特產	[illegible]	郡城	山	1	2	1	2	2	1	9	銅礦石	金礦石	琥珀
	薊城	綜合	46000	州城	陸	2	5	3	0	4	2	9	豆腐		
幽州	襄平城	特產	[illegible]	郡城	陸	1	2	1	2	0	1	9	包子	胭脂	人蔘
	南安城	綜合	[illegible]	郡城	陸	1	3	0	0	2	1	9	糖葫蘆		
冀州	鄴城	軍事	[illegible]	州城	陸	3	4	4	1	9	4	9	鐵礦石	銅雀	
	槐里城	商業	15000	郡城	陸	1	4	2	0	1	1	9	香水		
雍州	長安城	綜合	[illegible]	首邑	陸	5	9	5	2	10	5	9	糖葫蘆	鼎	銀礦石
	安邑城	特產	19000	州城	山	2	5	3	2	3	1	9	銅礦石	銅鏡	絲織品
司隸	洛陽城	綜合	[illegible]	首邑	陸	5	9	5	2	10	5	9	酒	肚兜	絲織品
	臨晉城	觀光	[illegible]	州城	陸	2	2	4	1	5	2	9	梨子	鼎	
青州	黃城	特產	9000	郡城	水	1	3	1	2	1	1	9	魚	鼎	絲織品
	昌邑城	綜合	40000	州城	陸	2	5	2	0	5	2	9	陀螺		
兗州	陳留城	商業	[illegible]	郡城	陸	1	3	2	1	1	1	9	陀螺	黍	
	許昌城	商業	18000	州城	陸	2	5	4	1	3	1	9	繡花針	一合酥	
徐州	下邳城	商業	[illegible]	州城	陸	2	6	5	0	3	1	9	柑橘		
	廣陵城	觀光	14000	郡城	水	1	1	3	0	3	1	9	鹽		
益州	南鄭城	綜合	[illegible]	郡城	山	1	2	2	1	2	1	9	木馬	銀礦石	
	成都城	商業	95000	都城	陸	3	8	5	1	6	2	9	鹽	蜀錦	
益州	江州城	商業	40000	郡城	水	1	2	2	1	2	1	9	羽扇	蜀錦	
	白帝城	軍事	[illegible]	郡城	山	1	1	0	0	5	2	9	燈油		
荊州	襄陽城	軍事	[illegible]	都城	陸	3	4	4	1	9	4	9	薄荷	檀香	
	江陵城	觀光	46000	州城	水	2	4	4	0	4	2	9	草藥		
荊州	零陵城	綜合	[illegible]	郡城	陸	1	4	0	0	3	1	9	葫蘆		
	壽春城	軍事	[illegible]	郡城	陸	1	1	1	0	4	2	9	葛布		
揚州	建業城	軍事	[illegible]	都城	水	3	4	5	1	8	4	9	柑橘	蜂蜜	
	吳城	商業	[illegible]	州城	水	2	7	4	0	2	1	9	書冊		
交州	高信城	觀光	10000	郡城	水	1	0	4	0	3	1	9	陶瓷		
	番禺城	商業	40000	州城	水	2	7	4	1	1	1	9	陶瓷	珊瑚	
夷州	安平城	特產	5000	縣城	水	0	0	0	2	0	1	0	香蕉	珊瑚	玉



2 特產篇

貿易是本遊戲中最容易賺錢的方式，一般來說容易損壞（耐久較低）的特產品，以及需要興建特產坊才能生產的特產品（高級特產品），利潤比較高些。表中列出所有特產品供玩家參照，其中成本指的是玩家向交易所買進該特產品的單價，而最大利潤則是若特產品品質全新，在能夠獲利最高的城池（通常指離產地最遠的城池）出售後淨賺的錢。

特產品一覽表

品名	耐久	成本	最大利潤	等級	產地
[illegible]	95	[illegible]	[illegible]	高級	南中、并州
說明	最具價值的礦石，通常拿來製作高級飾品				
[illegible]	85	3000	3600	高級	漢中、關中
說明	價值次於金的礦石，許多高級器物以銀製成。				
[illegible]	90	700	350	一般	司隸、并州
說明	三國時鑄錢的主要原料，堅固耐用				
[illegible]	70	630	495	一般	遼西、冀州
說明	鋒利於大多製造，但卻容易氧化耗損				
[illegible]	45	8000	16000	高級	西川
說明	蜀地最高級的絲織品，多為進貢及賞賜之用。				
[illegible]	50	4500	8550	高級	司隸、青州
說明	用蠶絲織成的綢緞，是高級的布料				
[illegible]	60	550	[illegible]	一般	荊北、淮南
說明	用麻莖織成的布，是三國時代最普遍的布料				
[illegible]	10	133	218	一般	遼西、關中
說明	黃豆製的營養品，為中國最負盛名的食物。				
[illegible]	65	504	432	一般	司隸、外涼
說明	穀物或果實發酵後製成的飲料，令人陶醉				
[illegible]	25	1250	3000	高級	揚州、淮南
說明	蜜蜂所採集之花蜜，也是袁術生前嗜喜之物。				
[illegible]	5	245	420	一般	關中、冀州
說明	用麥芽糖淋在果子上，是孩童最愛的零食				
[illegible]	45	1650	3300	高級	豫州
說明	原為塞北貢品，經曹操命名後成為知名食品				
[illegible]	5	169	286	一般	遼東、青州
說明	產於河海湖泊之物，營養價值高但不易保存				
[illegible]	5	154	264	一般	遼東、司隸
說明	用發酵麵皮包著鮮肉蒸食，營養又好吃。				
[illegible]	20	84	126	一般	渭南、荊北
說明	味酸之果，曹操以此誘使士兵分泌唾液止渴。				
[illegible]	10	399	655	一般	青州、內涼
說明	梨樹的果實，孔融幼時因讓梨而留名天下				
[illegible]	15	266	418	一般	徐州、淮南
說明	柑樹的果實，主要產於南方				
[illegible]	10	476	782	一般	[illegible]州
說明	香蕉樹的果實，香甜美味，是南方特產水果				
[illegible]	70	1100	1650	高級	兗州、交南
說明	取漆樹汁液之塗料，具有防鏽及防蛀功效				
[illegible]	80	475	[illegible]	高級	揚州、荊南
說明	取植物汁液之塗料，可用以染色				
[illegible]	65	525	450	一般	交北、南中
說明	取植物種子榨油，作為燃燈之用				
[illegible]	75	1800	2520	高級	司隸、揚州
說明	古人正衣冠之用具。				
[illegible]	70	588	462	一般	遼西、荊北
說明	寢具。劉備貧賤之時曾以編織此物維生				
[illegible]	65	287	246	一般	荊南、西川
說明	將葫蘆剖空曬乾後製成的容器				
[illegible]	40	1470	1765	一般	荊南、西川
說明	扇子驅蚊的用具，諸葛亮之隨身物				
[illegible]	35	1200	2040	高級	遼東、外涼
說明	婦女化妝用品				
[illegible]	65	105	60	一般	渭南、豫州
說明	婦女縫衣用具				
[illegible]	55	2100	3780	高級	內涼、司隸
說明	婦女貼身衣著，諸葛亮曾以此逼司馬懿出戰				
[illegible]	85	156	112	一般	西川、徐州
說明	味鹹之調味品，由海水或池水製成。				
[illegible]	75	750	1050	高級	荊南、遼東
說明	味甘辛之調味品，為肉桂樹之皮				
[illegible]	35	840	1080	一般	南中、交北
說明	味辣之調味品，為植物之果實				
[illegible]	30	10000	11000	高級	交南
說明	大蚌分泌物所生成之圓珠，為貴重的飾物				
[illegible]	95	9000	9000	高級	兗州、外涼
說明	石中最美且堅硬者，為君子之飾物				
[illegible]	90	12000	13200	高級	南中、并州
說明	又稱琥珀，松脂天然硬化後的黃褐色珍品				
[illegible]	85	5000	6000	高級	交北
說明	一種海龜之殼，成黃褐色，珍貴的裝飾品				
[illegible]	80	4250	6525	高級	兗州、交北
說明	海域中的腔腸動物，枝狀骨骼可為裝飾物				
[illegible]	65	7500	12000	高級	遼東
說明	植物之根，狀似人兒，可延年益壽起死回生				
[illegible]	80	2250	2925	[redacted]	
說明	芝之的異名，菌類的一種，據說是不死之藥。				
[illegible]	35	385	495	一般	南中、關中
說明	張角用來治病之物，當時之人莫言其功效				
[illegible]	35	770	330	一般	南中、揚州
說明	屋旁常植之木，材質堅固耐用，可作為建材。				
[illegible]	75	2750	3850	高級	荊北、荊南
說明	具有濃郁香味的木材，可製家具或作為薰香。				
[illegible]	65	420	360	一般	交南、揚州
說明	南方常見植物，喻為君子，用途相當廣泛				
[illegible]	90	224	112	一般	兗州、荊南
說明	木頭製的小童玩，以繩子拉動在地上旋轉				
[illegible]	45	336	384	一般	遼東、內涼
說明	用黏土捏製的人偶				
[illegible]	65	770	660	一般	外涼、漢中
說明	改良木牛流馬後製成的童玩，可供孩童騎乘。				
[illegible]	75	2450	1750	一般	渭南、交北
說明	名匠所製成之陶瓷具有極高的藝術價值。				
[illegible]	55	2500	4500	高級	渭南、內涼
說明	原為諸葛亮行軍佈陣之法，爾後成為藝術品。				
[illegible]	50	1260	1820	一般	揚州、交南
說明	用以著書，不僅具有知識性，亦有收藏價值。				
[illegible]	95	3250	3250	高級	青州、關中
說明	象徵身分地位的禮器				
[illegible]	85	3600	4320	高級	冀州
說明	曹操平定袁紹後，自冀州發掘出土之寶物。				



1 武將篇



本遊戲武將數約為前代遊戲的兩倍，共一百八十七位，透過最大體力、統率力的新增設定，以及智力與三種戰力在戰爭中的突顯效果，加上武鬥技及口鬥技的設計，武將之間的差異性被明顯拉開了，使得以不同陣營進行遊戲，其難度或戰略就有所不同。

此外在本代中，智將的地位大幅提昇了，這是因為在單挑及野戰時，智將同樣也成了左右勝負的重要關鍵，並且成為擔任太守的重要人選，而在《富甲天下３》中，佔領及經營城池變得更為重要；雖然武力、智力傑出的人才仍舊耀眼，但要贏得勝利，每一位武將都應該盡力去爭取，並安插在適當位置，透過裝備武器或上課練武，相信他們都還有相當大的成長空間。

在下表中，逃亡體力是指武將在單挑時，一但體力小於逃亡體力時，武將便會向後逃走，因此逃亡體力越低代表武將越勇敢；雖然逃亡體力低的武將在單挑時獲勝的機會較大，但是戰死的機會同樣也較大喔！至於武鬥技及口鬥技各分強、中、弱三種等級，各按機率出現，只有武力大於一百的武將才擁有強武鬥技，智力大於一百的武將才擁有強口鬥技，玩家無法透過任何方式增加武將的武鬥及口鬥技。

姓名	體力	體力	武力	智力	統率	陸戰	水戰	山戰	運氣	強武鬥技	中武鬥技	強口鬥技	中口鬥技
[illegible]	140	49	90	111	115	115	54	62	3	雷落九州	流星閃擊	含血噴人	七嘴八舌
[illegible]	82	34	98	69	103	111	92	52	0	雷落九州	九天玉碎		誅心之論
[illegible]	144	18	102	52	88	82	49	56	0	蒼鷹雷擊	星離雨散		人言可畏
[illegible]	119	32	97	49	88	93	51	63	1	潛龍出水	皇天一斬		大聲疾呼
[illegible]	90	32	91	66	91	93	52	61	1	潛龍出水	虎狂風烈		信口雌黃
[illegible]	122	40	27	109	80	79	67	44	0		星火燎原	駭人聽聞	說 道四
[illegible]	101	17	110	60	98	114	54	63	0	排山倒海	風馳電掣		見縫插針
[illegible]	147	14	105	74	104	105	60	49	0	崩山龍爪	黑虎偷心		言簡意賅
[illegible]	130	44	81	66	36	51	34	39	1	疾速奔焰	寒霧奔落		一語道破
[illegible]	116	44	34	114	91	70	57	46	0		斗轉星移	伶牙俐齒	義正辭嚴
[illegible]	86	45	14	112	79	92	64	48	0		斗轉星移	尖酸刻薄	胡說八道
[illegible]	140	47	69	108	85	88	51	61	0		星火燎原	百口莫辯	快人快語
[illegible]	140	15	114	28	74	81	45	52	0	霸王舉鼎	虎嘯山林		眾口鑠金
[illegible]	128	17	114	33	79	80	46	55	0	惡來拔石	虎嘯山林		自圓其說
[illegible]	124	28	111	75	108	115	64	54	0	石破天驚	星落平野		小題大作
[illegible]	95	27	110	90	116	117	96	82	0	伏龍震天	惡虎翻徑	危言聳聽	以訛傳訛
[illegible]	149	30	103	100	111	93	82	117	0	火海靜謐	陰陽無極	舌燦蓮花	七嘴八舌
[illegible]	123	37	104	108	112	96	82	117	0	五雷轟頂	陰陽無極	脣槍舌劍	說三道四
[illegible]	149	45	88	98	105	78	92	61	5	赤焰燃燒	萬虎嗚嘯	東拉西扯	言歸正傳
[illegible]	144	31	100	74	104	78	110	51	0	紅蓮幻滅	急如星火		信口開河
[illegible]	99	25	97	64	91	106	75	60	0	驚天動地	猛虎出欄		懇切陳詞
[illegible]	90	32	98	115	120	84	120	56	0	赤焰燃燒	碎裂連空	指桑罵槐	義正辭嚴
[illegible]	128	41	57	111	97	90	68	61	0		洩地飛光	口若懸河	胡說八道
[illegible]	130	42	50	84	82	75	44	49	1		穿雲破日	忠言逆耳	言之有物
[illegible]	146	36	93	74	96	106	50	58	0	青燈吐焰	鋼斧旋斬		誅心之論
[illegible]	82	22	90	42	79	96	68	45	1	怒海蛟龍	飛虎迴旋		人言可畏
[illegible]	128	35	96	44	102	88	78	58	0	三昧真火	兩儀并擊		大聲疾呼
[illegible]	149	44	31	109	57	44	59	74	0		碎裂連空	指鹿為馬	快人快語
[illegible]	123	27	103	72	92	57	103	82	0	極寒熾熱	縱虎躍溪		信口雌黃
[illegible]	120	10	111	56	97	109	76	60	0	乘龍吞雲	黑虎偷心		見縫插針
[illegible]	129	46	58	114	115	58	87	108	0		虎爪撕裂	鬼話連篇	七嘴八舌
[illegible]	123	26	93	97	103	54	87	103	0	飛龍翔空	餓虎撲羊	說人長短	言簡意賅
[illegible]	119	13	108	28	88	86	85	55	0	灰飛煙滅	縱虎躍溪		一語道破
[illegible]	145	40	26	109	56	64	43	51	0		寒霧奔落	花言巧語	說 道四
[illegible]	90	43	69	105	40	91	75	56	0		曉閃斷刃	強詞奪理	義正辭嚴
[illegible]	122	20	102	52	103	79	111	61	0	蛟龍狂濤	虎爪撕裂		眾口鑠金

武將一覽 III

姓名	體力	體力	武力	智力	統率	陸戰	水戰	山戰	運輸	強武鬥技	中武鬥技	強口鬥技	中口鬥技
[illegible]	111	50	98	93	120	91	82	93	1	鉑紫斷金	失空鬥斬	搬弄是非	[illegible]
[illegible]	125	24	116	86	106	111	102	56	0	青龍岩破	陰陽無極	危言聳聽	小題大作
[illegible]	137	19	117	33	91	102	57	72	0	爆裂極破	電光石火		以訛傳訛
[illegible]	120	40	67	93	25	68	51	45	1		九天玉碎	東拉西扯	言歸正傳
[illegible]	142	49	43	100	60	49	64	72	0		流星閃擊	喋喋不休	胡說八道
[illegible]	150	35	81	38	90	90	51	57	1	無雙亂舞	瞬閃斷刃	說人長短	信口開河
[illegible]	102	38	99	66	96	108	50	60	0	天搖地動	失空鬥斬		愷切陳詞
[illegible]	139	36	78	37	58	75	48	49	2		萬虎咆嘯		言之有物
[illegible]	137	40	72	44	55	61	72	68	1		飛虎迴旋		誅心之論
[illegible]	108	47	66	120	120	97	98	108	0		皇天六斬	自欺欺人	快人快語
[illegible]	90	31	74	112	98	61	111	79	0		玄門一氣	含血噴人	七嘴八舌
[illegible]	122	27	115	54	115	111	82	[illegible]	0	馳電奔雷	風馳電掣	忠言逆耳	人言可畏
[illegible]	127	27	86	62	96	75	62	90	1	無雙亂舞	穿雲破日		大聲疾呼
[illegible]	121	45	67	47	65	72	51	73	1		曳地飛光	搬弄是非	信口雌黃
[illegible]	134	37	31	91	43	45	57	42	1		寒霜奔落	危言聳聽	見縫插針
[illegible]	131	12	114	48	105	106	50	91	0	猛火炎破	星落平野		言簡意賅
[illegible]	88	32	87	80	92	76	51	90	1	推山倒海	猛虎出柵	東拉西扯	一語道破
[illegible]	90	35	84	38	94	106	75	97	0	神龍擺尾	餓虎撲羊		眾口鑠金
[illegible]	111	28	91	50	92	96	45	78	1	疾捷奔焰	虎狂風烈		自圓其說
[illegible]	140	23	96	62	86	86	61	64	1	神龍擺尾	鋼斧旋斬		小題大作
[illegible]	126	13	98	46	74	96	45	76	1	風雲變色	碎裂連空		以訛傳訛
[illegible]	134	32	103	116	108	96	55	117	0	飛龍在天	惡虎點侍	駭人聽聞	言歸正傳
[illegible]	112	33	98	86	106	79	52	111	0	鉑紫斷金	瞬閃斷刃	忠言逆耳	信口開河
[illegible]	132	42	62	102	98	63	30	44	0		皇天一斬	伶牙俐齒	說三道四
[illegible]	128	39	51	87	94	56	26	39	1		鋼斧旋斬	說人長短	愷切陳詞
[illegible]	126	44	55	86	84	63	27	42	1		曳地飛光	搬弄是非	言之有物
[illegible]	132	31	30	91	13	43	20	30	3		萬虎咆嘯	危言聳聽	誅心之論
[illegible]	144	40	86	38	51	75	36	54	1	烈火焚魄	飛虎迴旋		人言可畏
[illegible]	143	39	78	28	34	70	33	50	3		虎爪撕裂		大聲疾呼
[illegible]	121	21	84	21	37	74	34	52	1	驚天動地	九天玉碎		信口雌黃
[illegible]	130	34	79	67	82	72	33	60	1		流星閃擊		見縫插針
[illegible]	139	24	87	51	38	75	36	54	1	迅雷疾摧	猛虎出柵		言簡意賅
[illegible]	126	29	78	74	82	60	70	38	1		星火燎原		一語道破
[illegible]	123	35	63	49	27	50	63	37	3		斗轉星移		眾口鑠金
[illegible]	119	26	90	44	87	62	75	43	1	無雙亂舞	失空鬥斬		自圓其說
[illegible]	85	39	93	49	79	87	46	98	1	迅雷疾摧	餓虎撲羊		小題大作
[illegible]	128	48	99	76	97	111	52	79	0	烈火焚魄	穿雲破日		以訛傳訛
[illegible]	80	29	25	108	65	66	44	52	0		虎狂風烈	尖酸刻薄	義正辭嚴
[illegible]	136	47	60	79	52	63	38	57	2		瞬閃斷刃		言歸正傳
[illegible]	136	19	120	26	111	100	46	54	0	鬼哭神嚎	電光石火		信口開河
[illegible]	144	13	106	46	94	102	48	55	0	流風旋雷	玄門一氣		愷切陳詞
[illegible]	146	21	55	27	24	49	21	33	4		曳地飛光		言之有物
[illegible]	136	39	85	49	93	96	45	51	1	青燈吐焰	失空鬥斬		誅心之論
[illegible]	120	37	81	44	91	76	44	52	1	風雲變色	穿雲破日		人言可畏
[illegible]	106	29	81	60	84	102	48	98	0	飛龍翔空	碎裂連空		大聲疾呼
[illegible]	146	31	82	43	81	73	40	34	1	天搖地動	寒霜奔落		信口雌黃
[illegible]	109	48	63	86	24	68	45	50	1		萬虎咆嘯	東拉西扯	見縫插針
[illegible]	110	43	18	110	7	32	98	22	0		餓虎撲羊	百口莫辯	胡說八道
[illegible]	91	41	14	102	4	20	21	13	3		九天玉碎	舌燦蓮花	快人快語
[illegible]	108	33	75	19	57	69	32	34	3		飛虎迴旋		言簡意賅
[illegible]	147	34	74	25	55	52	32	40	3		虎爪撕裂		一語道破
[illegible]	101	50	81	79	99	86	75	62	1	風雲變色	皇天六斬		眾口鑠金
[illegible]	126	41	38	106	70	97	55	45	0		流星閃擊	唇槍舌劍	七嘴八舌
[illegible]	135	44	33	100	61	73	44	50	0		星火燎原	指桑罵槐	說三道四
[illegible]	98	40	67	87	68	85	72	48	1		猛虎出柵	忠言逆耳	[illegible]
[illegible]	110	49	32	91	25	62	46	42	2		斗轉星移	說人長短	小題大作
[illegible]	128	17	108	31	102	93	66	74	0	雷雲狂降	星離雨散		以訛傳訛
[illegible]	133	11	109	25	103	93	44	76	0	拳追雷擊	黑虎偷心		言歸正傳

姓 名	體力	體力	武力	智力	統率	陸戰	水戰	山戰	運輸	強武鬥技	中武鬥技	強口鬥技	中口鬥技
[illegible]	107	21	115	81	105	97	67	80	0	烈焰轟天	兩儀共擊	搬弄是非	信口開河
[illegible]	145	38	28	94	12	30	22	20	3		碎裂連空	危言聳聽	愷切陳詞
[illegible]	107	50	43	87	48	76	68	45	1		虎狂風烈	東拉西扯	言之有物
[illegible]	111	23	81	46	70	92	43	96	1	怒海蛟龍	鋼斧旋斬		誅心之論
[illegible]	132	24	87	52	62	63	102	61	0	天搖地動	穿雲破日		人言可畏
[illegible]	95	38	76	44	61	30	42	48	1		猛虎出柵		大聲疾呼
[illegible]	138	50	78	58	81	82	72	48	1		瞬閃斷刃		信口雌黃
[illegible]	92	36	39	81	16	43	24	36	3		斗轉星移	忠言逆耳	見縫插針
[illegible]	149	50	25	84	9	27	38	18	3		萬虎咆嘯	說人長短	言簡意賅
[illegible]	114	31	102	62	102	104	58	73	0	雷雲狂降	急如星火		一語道破
[illegible]	95	20	84	42	73	74	96	63	1	怒海蛟龍	飛虎迴旋		眾口鑠金
[illegible]	146	45	43	82	18	37	25	30	3		虎爪撕裂	搬弄是非	自圓其說
[illegible]	144	21	80	21	82	72	37	98	1	烈火焚燒	寒霰奔落		小題大作
[illegible]	86	48	43	30	80	44	67	54	1		九天玉碎	危言聳聽	以訛傳訛
[illegible]	91	43	22	78	52	52	63	34	2		鬼地飛光		言歸正傳
[illegible]	144	40	28	39	57	38	81	43	2		流星閃擊		信口開河
[illegible]	130	41	34	104	74	92	64	43	0		星火燎原	口若懸河	[illegible]
[illegible]	102	45	37	102	80	49	94	44	0		星火燎原	指鹿為馬	胡說八道
[illegible]	109	35	33	94	14	22	21	46	3		餓虎撲羊	東拉西扯	[illegible]
[illegible]	108	23	91	72	92	75	106	50	0	潛龍出水	虎狂風烈		言之有物
[illegible]	120	28	81	64	93	69	98	69	1	推山倒海	失空鬥斬		誅心之論
[illegible]	115	22	96	68	100	81	87	57	0	飛龍破空	皇天六斬		人言可畏
[illegible]	115	18	110	73	106	96	112	79	0	火海翻騰	急如星火		大聲疾呼
[illegible]	149	30	14	90	4	21	16	14	4		[illegible]	忠言逆耳	信口雌黃
[illegible]	135	38	62	30	26	63	44	54	3		鋼斧旋斬		見縫插針
[illegible]	145	28	69	44	61	60	85	96	1		猛虎出柵		言簡意賅
[illegible]	104	24	78	50	85	49	103	43	0		萬虎咆嘯		一語道破
[illegible]	130	47	67	63	74	67	75	76	1		碎裂連空		眾口鑠金
[illegible]	144	42	72	58	28	52	69	46	2		虎狂風烈		自圓其說
[illegible]	101	27	91	36	63	75	54	39	1	迅雷疾摧	失空鬥斬		小題大作
[illegible]	103	44	72	66	31	48	33	54	2		瞬閃斷刃		以訛傳訛
[illegible]	106	24	78	21	55	50	55	70	2		飛虎迴旋		言歸正傳
[illegible]	91	39	81	20	60	51	54	73	1	赤焰焚燒	虎爪撕裂		信口開河
[illegible]	109	34	54	44	55	43	54	60	2		寒霰奔落		愷切陳詞
[illegible]	127	34	60	92	26	34	33	30	2		九天玉碎	說人長短	言之有物
[illegible]	97	43	69	32	57	64	58	45	2		餓虎撲羊		誅心之論
[illegible]	104	30	109	76	104	106	60	85	0	石破天驚	兩儀共擊		人言可畏
[illegible]	123	12	108	69	110	88	73	104	0	蛟龍狂嘯	縱虎躍溪		大聲疾呼
[illegible]	111	28	78	49	72	60	50	39	2		穿雲破日		信口雌黃
[illegible]	107	42	85	61	93	98	46	82	1	雷吞九州	萬虎咆嘯		見縫插針
[illegible]	150	42	69	100	88	102	48	81	0		飛虎迴旋	鬼話連篇	快人快語
[illegible]	119	27	103	27	106	97	45	76	0	五雷轟頂	風馳電掣		言簡意賅
[illegible]	98	35	94	66	105	112	52	96	0	驚天動地	皇天六斬		一語道破
[illegible]	139	35	91	51	63	6	36	64	1	[illegible]	虎爪撕裂		眾口鑠金
[illegible]	117	28	87	61	62	75	36	60	1	疾捷奔焰	猛虎出柵		[illegible]
[illegible]	107	40	81	50	60	73	34	61	1	青燈吐焰	鋼斧旋斬		小題大作
[illegible]	131	33	86	31	61	75	36	60	1	銷紫斷金	鬼地飛光		以訛傳訛
[illegible]	115	22	80	18	73	80	37	68	1	迅雷疾摧	流星閃擊		言歸正傳
[illegible]	112	29	69	21	54	67	31	54	3		失空鬥斬		信口開河
[illegible]	133	32	61	31	72	75	36	64	2		餓虎撲羊		愷切陳詞
[illegible]	146	37	72	26	55	68	32	55	2		虎狂風烈		言之有物
[illegible]	123	43	55	90	80	64	92	78	3		碎裂連空	搬弄是非	誅心之論
[illegible]	105	39	45	104	69	62	88	70	0		寒霰奔落	花言巧語	七嘴八舌
[illegible]	103	41	42	96	18	35	51	42	2		九天玉碎	危言聳聽	人言可畏
[illegible]	120	35	98	15	96	96	81	63	1	潛龍出水	[illegible]		大聲疾呼
[illegible]	132	37	92	50	92	69	80	97	0	赤焰焚燒	星火燎原		信口雌黃
[illegible]	139	39	5	70	84	72	102	81	0		斗轉星移		見縫插針
[illegible]	144	22	81	64	78	69	98	80	1	銷紫斷金	瞬閃斷刃		言簡意賅

姓．名．	體力	體力	武力	智力	統率	陸戰	水戰	山戰	運輸	強武鬥技	中武鬥技	強口鬥技	中口鬥技
[illegible]	129	26	86	28	61	54	75	58	1	風雲變色	穿雲破日		一語道破
[illegible]	83	33	70	27	66	46	67	55	2		皇天六斬		衆口鑠金
[illegible]	147	36	75	42	69	49	69	49	2		鋼斧旋斬		自圓其說
[illegible]	101	26	76	45	64	50	[illegible]	58	1		洩地飛光		小題大作
[illegible]	129	36	90	78	88	43	64	92	1	烈火焚魄	矢空鬥斬		以訛傳訛
[illegible]	148	36	62	75	78	46	69	98	1		萬虎咆嘯		言歸正傳
[illegible]	115	31	62	72	74	44	66	93	1		飛虎迴旋		信口開河
[illegible]	106	33	79	26	76	39	58	84	1		虎爪撕裂		愷切陳詞
[illegible]	130	22	78	44	68	42	63	90	1		猛虎出欄		言之有物
[illegible]	112	25	84	42	37	34	52	74	1	驚天動地	碎裂蒼空		誅心之論
[illegible]	97	38	74	56	74	96	66	93	1		穿雲破日		人言可畏
[illegible]	88	20	94	40	91	91	69	98	0	無雙亂舞	鋼斧旋斬		大聲疾呼
[illegible]	98	40	73	45	63	42	62	88	1		餓虎撲羊		信口雌黃
[illegible]	103	40	75	55	72	44	66	93	1		虎狂風烈		見縫插針
[illegible]	107	31	72	50	67	42	62	88	1		流星閃擊		言簡意賅
[illegible]	104	37	78	39	63	44	93	93	1		九天玉碎		一語道破
[illegible]	111	25	72	52	72	44	67	94	1		星火燎原		衆口鑠金
[illegible]	119	24	84	22	94	39	58	84	1	雷落九州	瞬閃斷刃		自圓其說
[illegible]	145	39	103	75	85	44	66	93	0	三昧真火	惡虎翦徑		小題大作
[illegible]	143	38	88	18	57	34	58	84	1	神龍擺尾	寒霜斧落		以訛傳訛
[illegible]	98	35	64	12	27	30	45	64	3		洩地飛光		言歸正傳
[illegible]	101	34	62	13	26	30	32	63	2		斗轉星移		信口開河
[illegible]	122	44	31	115	61	45	37	32	5		虎爪撕裂	強詞奪理	說三道四
[illegible]	122	34	51	116	62	92	26	75	0		皇天六斬	自欺欺人	義正辭嚴
[illegible]	120	13	110	117	117	100	97	91	0	猛火焚破	星離雨散	喋喋不休	胡說八道
[illegible]	133	31	90	116	114	62	111	54	0	天搖地動	碎裂蒼空	含血噴人	快人快語
[illegible]	96	30	105	114	120	98	99	108	0	流風振雷	星落平野	駭人聽聞	七嘴八舌
[illegible]	133	14	120	100	118	86	42	120	0	鬼哭神嚎	玄門一氣	伶牙俐齒	說三道四
[illegible]	126	39	98	110	93	102	57	38	0	飛龍翔空	穿雲破日	尖酸刻薄	義正辭嚴
[illegible]	127	40	91	96	90	90	89	72	0	青燈吐焰	寒霜斧落	東拉西扯	愷切陳詞
[illegible]	115	36	99	108	102	105	86	57	0	推山阻海	瞬閃斷刃	百口莫辯	胡說八道
[illegible]	139	20	112	96	98	85	110	40	0	青龍在天	電光石火	忠言逆耳	言之有物
[illegible]	82	39	86	73	72	75	54	39	1	怒海蛟龍	虎狂風烈		誅心之論
[illegible]	93	16	117	78	94	90	62	96	0	伏龍震天	虎嘯山林		人言可畏
[illegible]	98	21	92	93	96	78	36	88	1	疾速奔焰	猛虎出欄	說人長短	大聲疾呼

2 鬥技篇

鬥技分為武鬥技及口鬥技兩種，都是用在單挑之時，各有強、中、弱三種等級。在強武鬥技中，翔龍技及烈焰技的攻擊效果最穩定；爆破技及閃電技的威力最驚人。在中武鬥技中，則以虎爪技較穩定；空斬技威力較強；流星技介於二者之間。弱武鬥技的威力平均小於直接攻擊，所以使出弱武鬥技其實是吃虧的。在口鬥技方面，其攻擊效果可分為三種，攻擊指的是辱罵對方軍師，使其體力下降，有時甚至可以罵死對方軍師；威嚇則是讓對方主將鬥志下降，如果對方主將武力比玩家低，卻擁有驚人的武鬥技時，威嚇會提高勝算；振奮就是提高我方主將的鬥志，用振奮的方式甚至可讓我方主將在單挑時有機會使用三次武鬥技。搭配軍師除了看軍師智力外，若能一併考慮其口鬥技的專長，則可提高勝算。



強武鬥技一覽表

	武技名稱	攻擊力
[illegible]	青龍吞破	30-34
	乘龍吞雲	30-34
	伏龍震天	29-33
	虬龍狂嘯	29-33
	青龍在天	28-32
	崩山龍爪	28-32
	怒海蛟龍	27-31
	潛龍出水	27-31
	神龍擺尾	26-30
	飛龍翔空	26-30
[illegible]	猛火焚破	25-36
	極焰熾熱	25-36
	烈焰轟天	24-35
	三昧真火	24-35
	火海翻騰	23-34
	灰飛煙滅	23-34
	烈火焚魄	22-33
	疾速奔焰	22-33
	赤焰燎燒	21-32
	青燈吐焰	21-32

	武技名稱	攻擊力
[illegible]	鬼哭神嚎	20-38
	馳電奔雷	20-38
	流風振雷	19-37
	釜鳴雷擊	19-37
	雷雲狂降	18-36
	五雷轟頂	18-36
	迅雷疾摧	17-35
	銷熔斷金	17-35
	無雙亂舞	16-34
	雷落九州	16-34
[illegible]	霸王舉鼎	15-40
	惡來拔石	15-40
	石破天驚	14-39
	紅塵幻滅	14-39
	爆裂極破	13-38
	排山倒海	13-38
	風雲變色	12-37
	天搖地動	12-37
	推山阻海	11-36
	驚天動地	11-36

中武鬥技一覽表

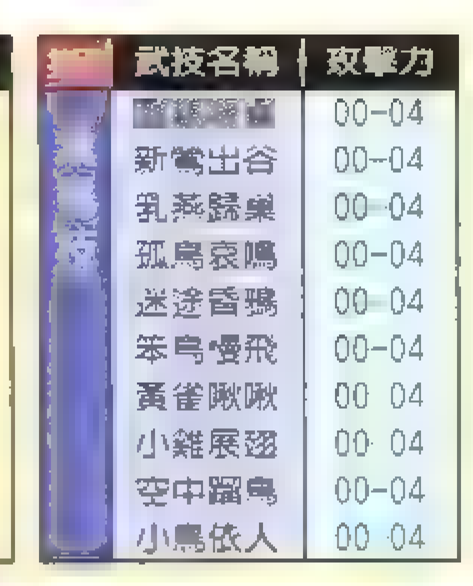
	武技名稱	攻擊力
	萬虎咆嘯	15-17
	飛虎迴旋	15 17
	虎爪撕裂	14-16
	猛虎出欄	14 16
	餓虎撲羊	13 15
	虎狂風烈	13-15
	縱虎躍溪	12 14
	惡虎翦徑	12-14
	虎嘯山林	11 13
	黑虎偷心	11-13
	碎裂連空	10-16
	寒霰奔落	10-18
	九天玉碎	09-17
	流星閃擊	09 17
	星火燎原	08 16
	斗轉星移	08-16
	星離雨散	07 15
	電光石火	07 15
	急如星火	06-14
	星落平野	06 14



	武技名稱	攻擊力
	瞬閃斷刃	05 20
	失空鬥斬	05-20
	穿雲破日	04 19
	星天六斬	04 19
	劍斧旋斬	03-18
	鬼地飛光	03 18
	陰陽無極	02-17
	兩儀共擊	02 17
	玄門一氣	01 16
	風馳電掣	01 16

弱武鬥技一覽表

	武技名稱	攻擊力
	天花亂墜	01-03
	落花有意	01 03
	花落誰家	01-03
	人面桃花	01-03
	滿天花雨	01 03
	落英繽紛	01-03
	錦上添花	01 03
	隨風飛花	01-03
	曇花一現	01 03
	天女散花	01 03



	武技名稱	攻擊力
	[illegible]	00-04
	新鶯出谷	00-04
	乳燕歸巢	00-04
	孤鳥哀鳴	00-04
	迷途昏鴉	00-04
	笨鳥慢飛	00-04
	黃雀啾啾	00 04
	小雞展翅	00 04
	空中躍鳥	00-04
	小鳥依人	00 04







強口鬥技一覽表

口技名稱	攻擊力	威嚇力	擾亂力
含血噴人	26 31		
駭人聽聞	26-32		
[illegible]	24 33		
百口莫辯	22-34		
[illegible]	20 35		
指桑罵槐	18-36		
[illegible]	16 37		
鬼話連篇	14-38		
[illegible]	12 39		
自欺欺人	10-40		
[illegible]		100-110	
東拉西扯		90 115	
[illegible]		80 120	
說人長短		70-125	
[illegible]		60 130	
伶牙俐齒			70 80
[illegible]			60 85
口若懸河			50- 90
[illegible]			40- 95
喋喋不休			30-100

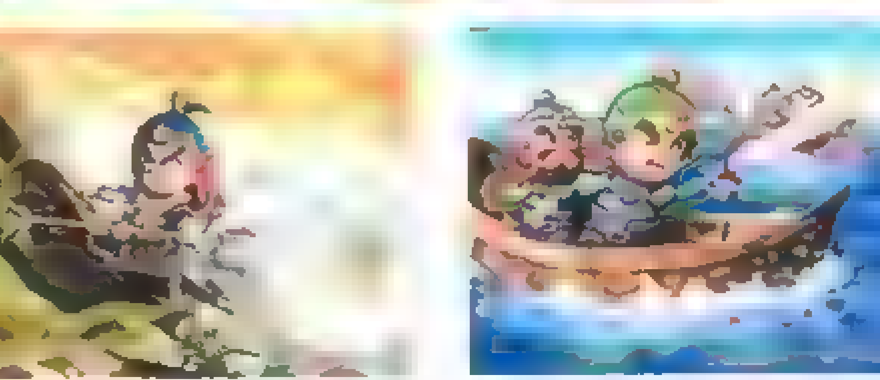
中口鬥技一覽表

口技名稱	攻擊力	威嚇力	擾亂力
[illegible]	14-17		
人言可畏	13 17		
[illegible]	12 17		
[illegible]	11-18		
[illegible]	10 18		
[illegible]	9 18		
[illegible]	8 19		
[illegible]	7 19		
[illegible]	6-19		
[illegible]	5 20		
[illegible]		40 52	
說一道四		35 54	
[illegible]		30-56	
胡說八道		25 58	
[illegible]		20 60	
[illegible]			30 36
[illegible]			25-37
自圓其說			20 38
[illegible]			15 39
言之有物			10-40



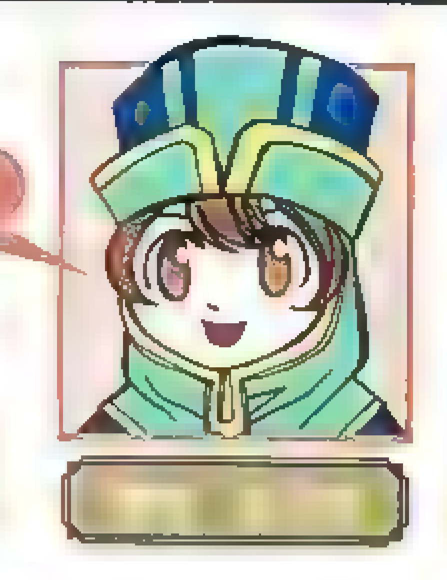












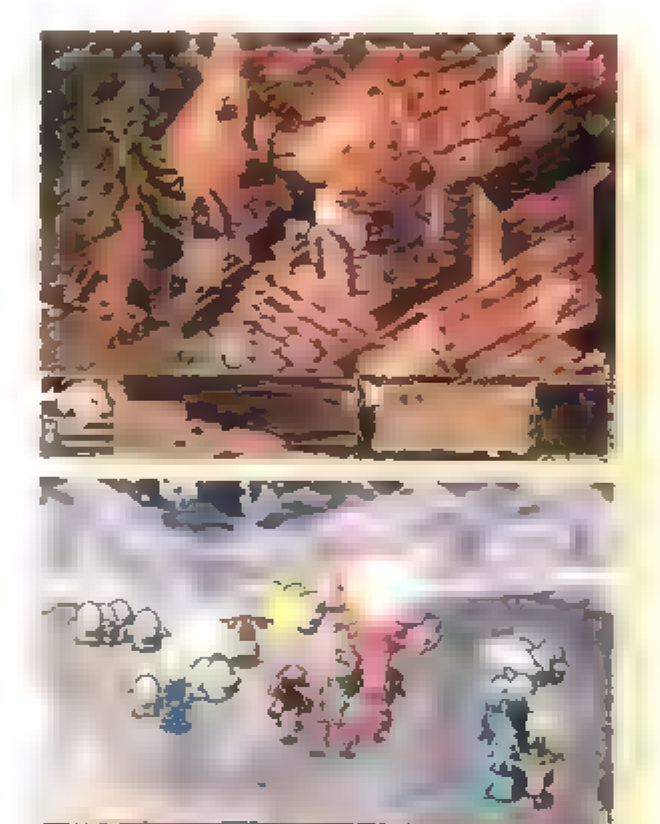
奇蹟花園

奇蹟花園是一款創新及內容豐富的遊戲，它結合了TGL獨特的日式畫風和現今最受歡迎的即時戰略，加上豐富及多變化的遊戲元素，就是出令人眼睛為之一亮的遊戲。為了讓有興趣的讀者能更瞭解這款遊戲，筆者特地收集相關資料並整理成下文，期望對各位有所助益。

故事介紹

這是發生在一個名叫白楊莊園的故事。貴族少女安娜在以名被綁架的情況下，莫名其妙成為了香料莊園的導師。她帶著一群來路不明的學生們，在這個莊園住了下來。偶然的機會中，得知古老的香料被封印的地點。為了讓香料不再是貴族的專屬品，安娜和她的學生們，踏上了一段冒險的旅程。





基本教學

遊戲中大致可分為莊園種植系統和戰鬥兩種模式，以下將為各位詳細解說：

莊園種植系統

根據故事中對於香料術盛行的設定，遊戲中以莊園中的種植系統取代一般的經驗值系統；以下根據"花圃"與"果實"兩方面來介紹：



「花圃」

花圃的設置會讓學徒的屬性得以成長，而學徒的屬性也會影響召喚香料娃娃的能力；花圃設置在學徒對應的土地上，可以提昇學徒的能力，並擁有轉換特定果實成為香料娃娃的能力；比方說等級一的火屬性花圃，就能將火屬性的果實轉變成火屬性的護身娃娃。因此要如何在有限的種植區域中排出最多的花圃，就是玩家的挑戰了。(花圃屬性以顏色作為區分)

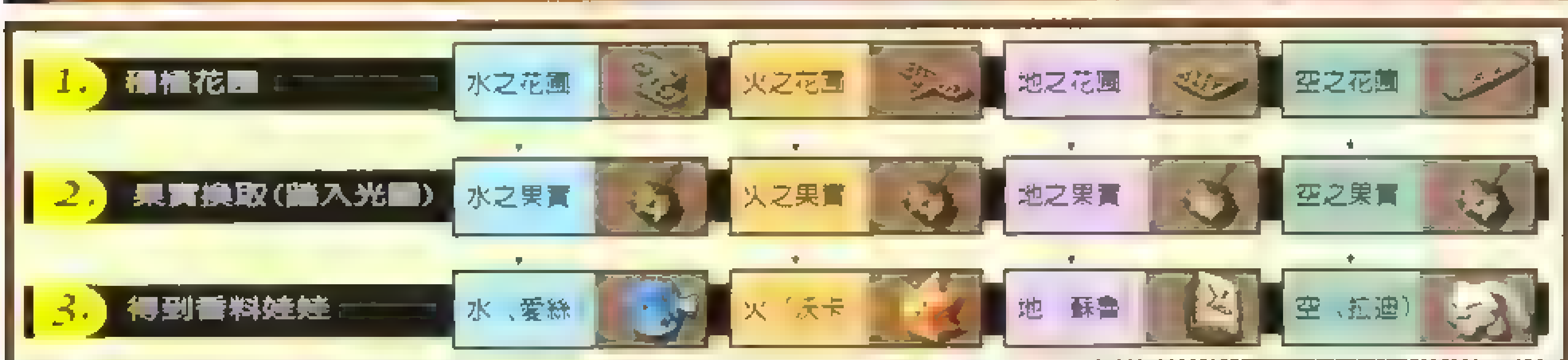
	第一區(可兒)	第二區(阿紫)	第三區(阿康)	第四區(若亞)
火屬性花圃 增加攻擊速度	影響最大	二等	中等	影響最小
風屬性花圃 增加攻擊力	二等	影響最大	影響最小	中等
水屬性花圃 增加攻擊範圍	中等	影響最小	影響最大	中等
地屬性花圃 增加防禦力	影響最小	二等	中等	影響最大

除了上述四種屬性花圃外，還有一種靈魂屬性花圃的花圃；種植靈魂屬性的花圃可以增加學徒的靈魂屬性和體格，若加上靈魂屬性的果實，便能換取四種不同的「大範圍指令」。(「大範圍指令」在後文將會介紹)

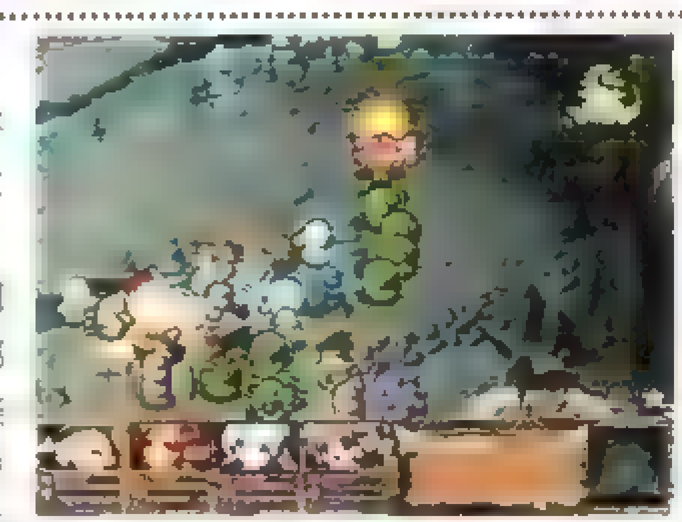
果實

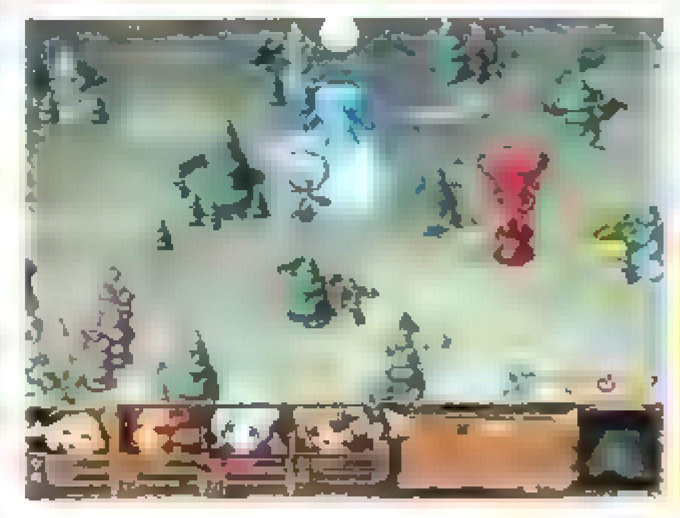
玩家在戰鬥中可以得到果實，而果實可以藉由種植的步驟轉換成沙米亞。在一天只有一次的機會中，莊園會出現轉換用的光圈，學徒只要站在光圈上，就可以把果實轉換成香料娃娃；不同大小的花圃，所產生的香料娃娃也有所不同。另外果實和花圃的屬性也必須配合，不然空有花圃沒有果實，還是沒辦法做出香料娃娃的喔！

香料娃娃共有三個等級，同樣的花圃與果實也有大中小三種；配合相同大小的果實與花圃，就可以培育出不同等級的香料娃娃。



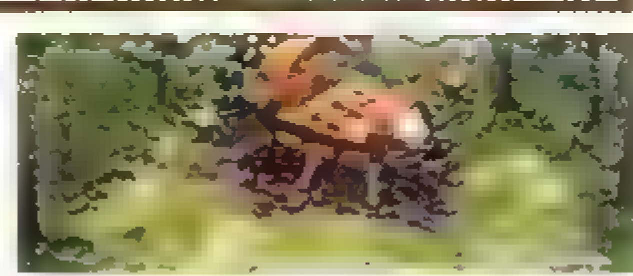
戰鬥模式





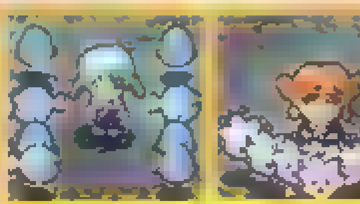
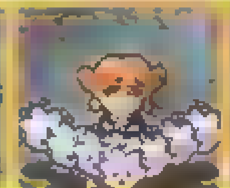
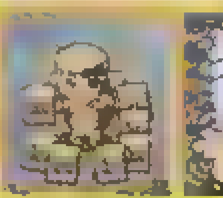
遊戲中一共分為五大關，基本的模式大致都相同。進入到每一大關裡時，首先會到此關的前導關，然後再踏入依序出現的每小關光圈裡，以進入到其他關卡裡。每關都是以收集指定果實來達到過關的條件，當指定的果實收集完之後便會出現光圈；當所有學徒同時站在光圈中便可過關，這便是遊戲中最重要的規則之一。

當然收集果實只是目的，如何收集果實，就是每一關不同之處。遊戲中出現的神像通常是關鍵之一，除每一大關的前導關外，出現的神像往往都是過關的關鍵，這點會在往後的介紹中一一講解。



陣形

當學徒召喚出守護型香料娃娃時，由於學徒並無攻防能力，因此守護型香料娃娃的陣形也格外重要：有的陣形可以將學徒保護得很好，但是攻擊能力也就相對減弱；有的陣形移動方便，但是門戶大開。玩家必須針對當時的情況，為每個學徒選擇適當的陣形。

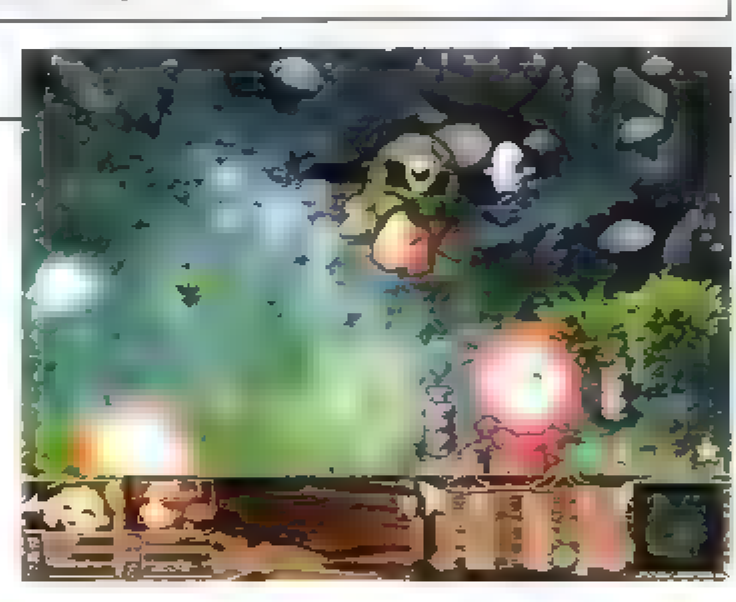
由左至右 水之陣 火之陣 地之陣 空之陣

進階教學

召喚

就如同之前說過的，學徒本身並沒有任何能力，他們必須靠召喚各式各樣、功能不同的香料娃娃，以完成各種任務。以下便是各種娃娃的介紹：

守護系娃娃



守護系娃娃會一直跟隨在學徒身邊，保護主人並攻擊敵人。這些香料娃娃本身有空、火、水、地四種不同的屬性，對不同屬性的敵人攻擊，也會產生不同的攻擊能力。

空之拉比 拉迪
跟著並保護學徒們，驅趕靠近的敵人。

火之拉比 沃卡
跟著並保護學徒們，驅趕靠近的敵人。

水之拉比 愛絲
跟著並保護學徒們，驅趕靠近的敵人。

地之拉比 蘇魯
跟著並保護學徒們，驅趕靠近的敵人。

「二級娃娃」

第二等級香料娃娃由於體型較大，召喚出來必須用"拖著"才能移動這些香料娃娃，這些香料娃娃有四種不同的功能，空系的移動系香料娃娃會將敵人瞬間移動到遠距離之外，火系香料娃娃會移向敵人，以自爆攻擊之，水系香料娃娃會治療我方，地系香料娃娃具防禦力超高，可以短暫引誘敵人的攻擊。

使用這些娃娃的方式很簡單，只要用"脫隊"的方式，將這些娃娃解除跟隨著學徒，再待在這些娃娃的身邊，等到娃娃怒值一滿便會發生作用。



空之皮瑪（卡迪）
瞬間傳送娃娃－可以把靠近的敵人瞬間傳送到遠處。

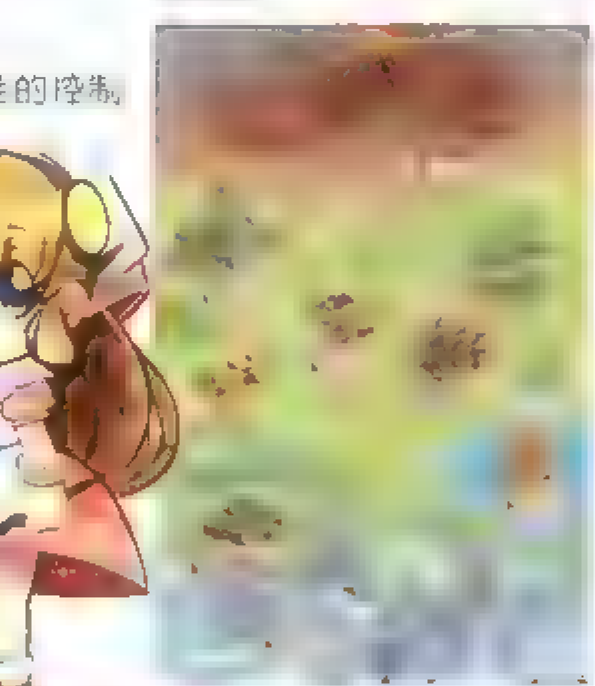
火之皮瑪（裴卡）
自爆娃娃－火爆性格，會奮不顧身的衝到敵人身邊，以自爆攻擊。

水之皮瑪（拜絲）
醫療娃娃－擁有醫療能力，只要靠近它，就會發出柔和的治療光芒。

地之皮瑪（普路）
盾牌娃娃－沒有特別能力，堅硬耐衝擊的身體是最佳的盾牌。

「三級娃娃」

第三級香料娃娃會在學徒的控制下進行大範圍的攻擊，但本身不能移動，因此類似砲台的作用。使用這些娃娃的方式很簡單，只要待在這些娃娃的身邊，等到娃娃怒值一滿便會自行攻擊。

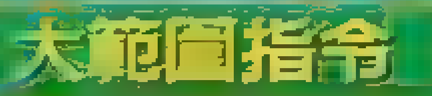


空之達買（帕拉迪）
可以在學徒的相對位置發出一連串的真空鎌刀

火之達買（卡夫卡）
可以同時攻擊四周的敵人。

水之達買（迪藍絲）
針對靠近的敵人瞄準攻擊。

地之達買（普瑪魯）
對某一方向丟出一排排驚人的大石塊



這是主角安娜特有的選擇，選擇後可以施展四種全畫面奇蹟，並依屬性不同，會造成畫面中的所有敵人損傷、全學徒無敵、恢復疲勞度等特殊影響。





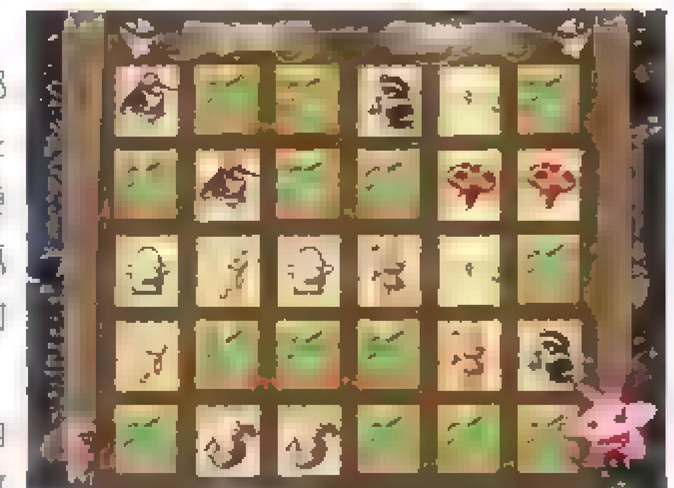





全畫面奇術	全畫面奇術	全畫面奇術	全畫面奇術
完全恢復學徒疲勞度	一定時間內呈無敵的狀態	瞬間加滿學徒怒值	全畫面攻擊

奇蹟花園

村莊及商店





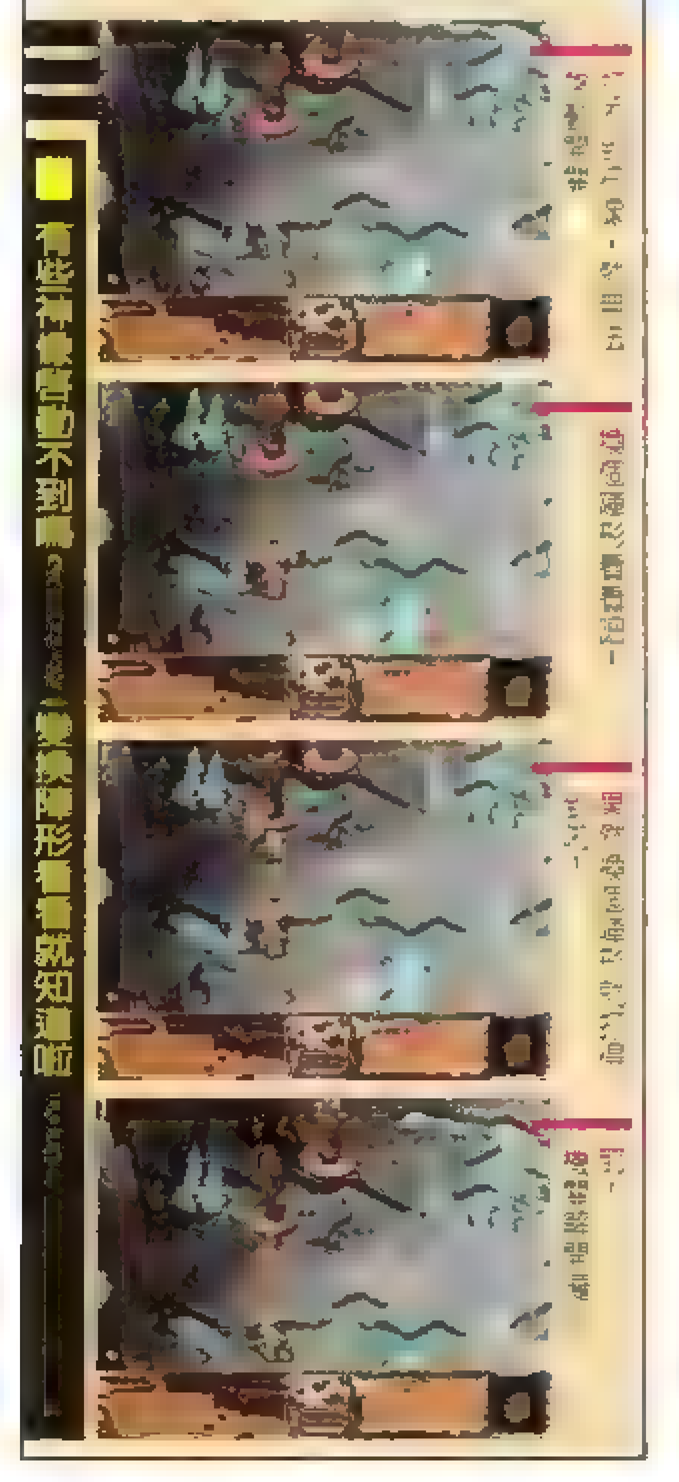
村莊分為商店及探訪兩大部分，在探訪部份中可以拜訪村長夫婦、孤兒兄妹及一個酒鬼，以獲得更多的資訊。尤其是酒鬼，別看他瘋瘋癲癲的、有時候他可是會提供重要的過關線索呢！

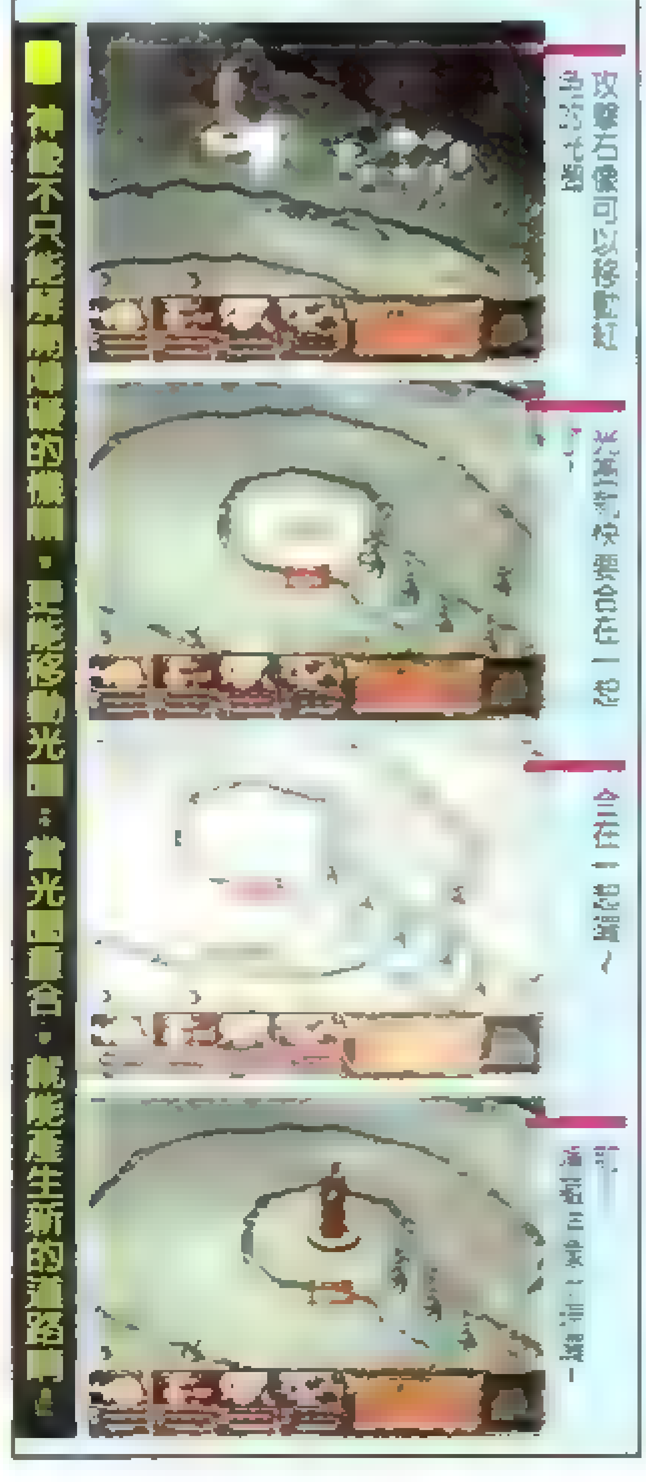
剛剛有提過莊園種植和戰鬥兩種模式，商店便是串起兩種模式不可或缺的橋樑。在戰鬥中所得到的果實，可以經由商店賣出得到金錢；而有了金錢，便可以買花圃來種植以增加自己的能力。

隨著故事的推進，商店就會陳列更多不同的花圃，這些花圃可以製造出等級更高的香料娃娃；當然，其價格也是十分昂貴的。商店可以讓玩家賣出多餘的果實及卡片，再選購需要的花圃。

解謎部分

遊戲中有許多謎題需要大家動動腦筋來解開，否則沒有辦法過關囉！下面將介紹兩個很簡單的過關方法，大家要仔細看看喔!





遊戲攻略

各位瞭解了遊戲的基本概念了嗎？現在就一起來到奇蹟花園的世界中吧！

教學關卡

遊戲一開始會先進入到教學關卡中，玩家要學會基本的操作方式，如行走、產生香料娃娃、移動集心、種植花圃及收成。之後會出現三個闇黑地鼠，讓玩家實地瞭解戰鬥的過程。一切就緒後，便可以離開莊園往地鼠洞窟出發了。

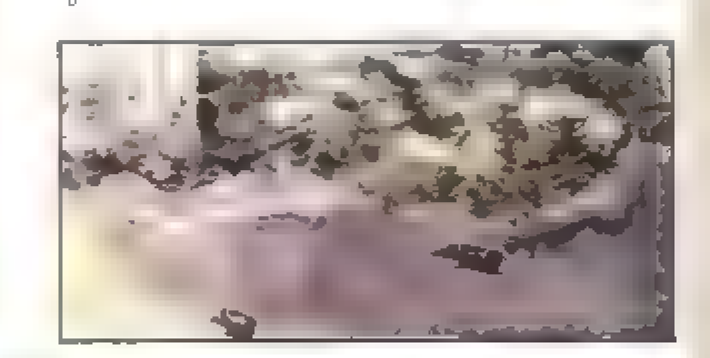
遊戲中大多數的前導關基本上都有4～5個光圈可以進入，每個光圈內基本上都有兩小關、每過了一個光圈學徒會自動回到莊園之內。在莊園內學徒可以種植花圃，以增加自己的實力和存檔；遊戲中只有在莊園的時候才能儲存遊戲，所以每次回到莊園時，都要記得先存檔，以免有個萬一時還得重頭玩起。



地鼠洞窟

1-1

到了地鼠洞窟後，可以看到右上角有四個石像，這便是四個關卡的入口。一走近石像會產生出一個光圈，這類光圈在遊戲中將是一個很重要的元素，它代表著傳送點，能將學徒傳送到下一個關卡；當光圈出現時，只要移動學徒到光圈內就會產生作用了。當第一個石像產生出光圈後，便可以移動若亞到地鼠洞窟的第一關。



進入到第一關後，畫面左下方會出現一個種子的圖示，表示這關需要收集十顆白惡果才會出現光圈，學徒必須先把第一級的守護精靈召喚出來，以保護學徒和攻擊敵人。這關的敵人並不強，但要記得隨時移動學徒，以避免被敵人攻擊到。靠近敵人時，守護精靈會自動攻擊敵人，打死敵人後會隨機出現小寶箱，只要移動學徒的準心攻擊寶箱，待寶箱被打開後，便可以得到種子了。

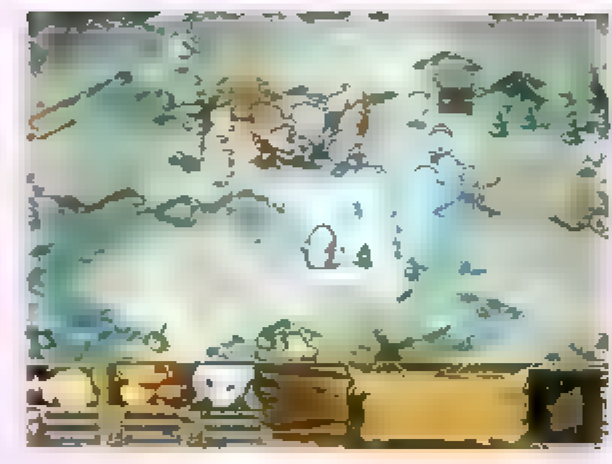
收集完十顆種子後，光圈會出現在畫面的右下方，移動學徒踏入光圈中便可結束此關，並進入到下一關。

到了下一關後，同樣的也是要收集十顆果實才能達到過關條件。當學徒一路跌跌撞撞來到畫面的中間時，卻發現路被兩三座石柱擋住而無法前進。不用緊張，看到它的左下角有個神像嗎？神像是遊戲中不可或缺的重要過關元素之一，這時只要將學徒攻擊的準心移到神像上，讓精靈攻擊神像，會發現神像在受到攻擊時會旋轉，當神像旋轉到一定程度時，就會發現剛剛擋住去路的石柱早已消失不見，就可以安心的通過了。

才沒走幾步，竟然出現了地鼠洞窟的大魔王-地鼠大王，不過這裡只是遊戲的一開始，並沒有要求玩家得打倒它；只要收集完果實，光圈自然會出現在畫面的左下角，至於地鼠大王，就盡量不要和它正面對決，趕快離開此關即可。

1-2

過了地鼠洞窟的第一個光圈後，會自動回到莊園。這時可以去村莊將剛剛收集到的果實變賣換取金錢和買花園，要賣多少果實以玩家自己決定。賣得越多可以換取更多的金錢，不過也要留一些果實下來好換取精靈。待一切準備就緒後便可以朝地鼠洞窟再出發了。

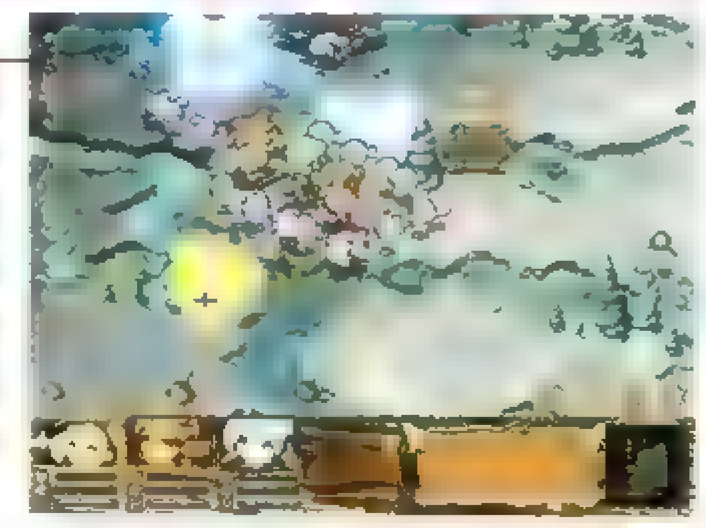


到地鼠洞窟進入第二個光圈之後，會發現一開始的路就被石柱擋住了；不過別擔心，依照剛剛的經驗，只要攻擊附近的石像就可以了。覺得精靈的攻擊距離不夠、沒辦法打到神像？別擔心，換成空之陣試試看，不是輕易打到神像了嗎？在這關裡總共有三處地方被石柱擋住，只要旋轉置於地圖上的三座神像，就可以清除石柱了。

等到果實都收集完之後，會發現光圈上有隻食人花擋在光圈上，打倒它並踏進光圈就可以進入到下一關了。到了下一關就會出現遊戲中的第二位學徒-可兒，不過發現這裡的地圖不像是地鼠洞窟，原來是到了香菇森林了。

這關的任務就是要離開這個地方。發現只要收集兩種不同的果實各一顆，就可以達到過關條件了。乍看之下發現好像蠻簡單的，不過因為這裡是香菇森林，敵人可都比地鼠洞窟裡的強大許多，所以不能輕敵。兩顆種子分別在尖叫香菇和呆頭鵝身上，拿到種子後趕緊踏入光圈中以離開此關。順道一提的是，如果畫面中還有學徒在戰場上，就必須讓那些學徒一同踏入光圈裡才算過關。

1-3



回到莊園後，因為增加了一位學徒，就讓她去幫忙種植花園，以面對接下來的挑戰。整裝待發後來到第三個光圈，這關也是要收集果實過關，最好在地圖四周逛逛，因為果實不會出現在同一個區域內，必須要去吸引其他地區的怪物才能得到果實。值得一提的是，在地圖上方的水池內有一堆呆頭鵝，那裡一共有三顆龍牙果，龍牙果可是很珍貴的果實，能在這裡就得到真是太幸運了！收集完果實後就可以離開這了。

到了下一關，首先必須先擊倒上方一定數量的咬人狗，才能打開擋路的石柱。之後繼續前進會遇到食人花、屠夫地鼠之類的中型敵人，必須要打倒他們，因為過關的重要果實都在他們身上。收集完果實後便會出現光圈了。

1-4

再次回到地鼠洞窟時，卻發現第四個光圈沒有出現，這是怎麼一回事呢？經由村莊內的酒鬼提醒，若亞和可兒便先到第二個光圈看看。在第二個光圈裡的第一關和先前沒什麼兩樣，不過進入到下一關，卻遇到了剩下的兩位學徒、妖精姊姊-阿雅和妖精弟弟-阿康，這裡的戰場也和先前的不一樣，不管了，先闖過這關再說吧！

這關和先前一樣，要先旋轉位於下方的神像，才能解決擋在路中間的石柱；然後收集果實，等到收集完果實之後，便會出現光圈，踏進光圈便可離開此關。回到莊園並整裝待發後，再回到地鼠洞窟，就會發現第四個光圈終於出現了。第四個光圈只有一關，而且蠻容易過關的。過關後回到莊園內，以準備即將面對的挑戰。



1-5

再回到地鼠洞窟時，開始在前導關就會遇到一群地鼠的圍攻，全部打倒後，卻發現原來四個光圈都沒有再出現，取而代之的是一個新的光圈。進入到這關之後，要先到畫面的最右邊轉動神像，以消除掉擋路的石柱。

之後朝中心圓圈走進，會掉下四個神像和出現兩個光圈，移動上下左右四個神像，可以控制紅色光圈的上下左右；這裡要將兩個光圈重疊在一起，便可以創造出新的神像。神像出現後轉動它消除石柱後，便可以通到右下方光圈的所在地。進入光圈後便可以脫離這關、回到莊園。

1-6



回到地鼠洞窟，這關是地鼠洞窟的最後一個光圈。和前一關一樣，在前導關就會遇到一群地鼠的圍攻，全部打倒後會出現一個新的光圈。進入光圈後，發現這關有很多擋路的石柱和神像；每個石柱都有對應的神像，只要旋轉到對的神像，便會產生地震和消除石柱

果實全部收集完之後，便可以進入到地鼠洞窟的最後一關，在這裡一開始地鼠大王還不會出現，等到遊戲時間一到，地鼠大王便會現身。這關的特色就是敵人很多，不過除了地鼠大王之外的其它怪物都不強，可以輕鬆打倒。擊倒地鼠大王後，拿到它身上的三顆果實便可以離開此關了。

往後的四關基本模式都和地鼠洞窟大致相同。

香菇森林

2-1



香菇森林是繼地鼠洞窟後的第二個戰場。首先進入到第一個光圈內的第一關，有種很眼熟的感覺，原來這裡就是之前在1-4時遇到可兒的地方。在這關的過關方法和先前一樣，只是需求的種子數各增加了十顆；不過經過前面幾關的洗禮後，這邊的敵人已經不是對手了，輕輕鬆鬆就可以來到下一關了。

到了下一關，這裡的過關方式和上一關相同，只要收集完指定的果實就會出現光圈，踏入光圈便可以離開此關。不過在這裡要注意的是，有時候怪物還沒離開草叢時就被消滅了，這時寶箱可能會被草叢擋住，所以有時攻擊草叢也會不小心得到果實喔！

2-2

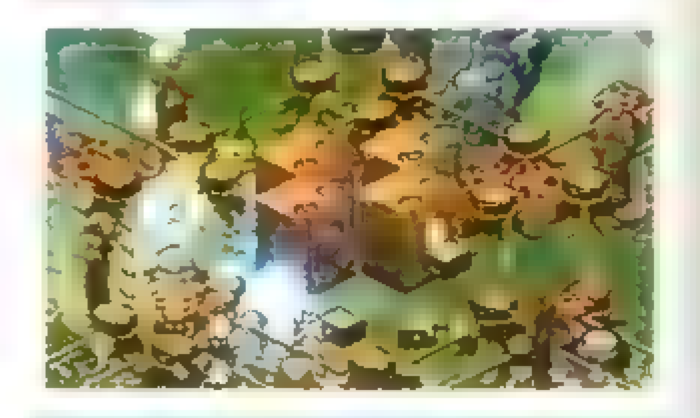
回到莊園後再進入到香菇森林裡的第二個光圈內，發現通往對岸的路被兩顆大鐵球擋住了！鐵球是香菇森林裡的特色，往後也會出現在香菇森林各處。這時不用擔心，只要收集完兩旁豌豆怪身上的十顆鷹爪果，鐵球自動就會消失不見。

之後進入到草叢區的中間，才走到一半就被一大群尖叫香菇圍攻，還好這裡的尖叫香菇只是人多勢眾而已，能力並不強，可以輕鬆將它們清除掉。收集完指定的果實後，光圈就會出現在地圖的右上角。

這一關並沒有什麼特別的，只要收集完指定的果實，就會出現光圈，踏入光圈便可以離開此關。不過這關會出現新的敵人–殺手兔，這是香菇森林裡的中型敵人，威力蠻強大的，必須小心應付。

2-3

香菇森林的第一個光圈裡並無特別之處，只是因為道路滿窄的，假如一次讓太多學徒通過，可能很容易卡住。這裡建議派最強的學徒打頭陣，等到差不多的時候，再移動其他的學徒。到了下一關後，散落在四周的石巨人是過關的關鍵，因為畫面中有幾個擋路的大鐵球，必須依序打倒右上、右下及左下的石巨人，鐵球才會消失，而關鍵的果實就在這些石巨人身上。等收集完果實後，光圈會出現在畫面的左方。



2-4

在第四個光圈裡，妖精姊姊的拋射功能將會有很大的作用。在第四個光圈中，無論是前一關和後一關，基本的模式都一樣：在第一關裡，每座神像都控制一顆鐵球，轉動神像才能清除掉鐵球；在第二關，中央的神像控制著全部的鐵球。之後的模式大致上相同，只要收集完指定的果實後，光圈就會出現在地圖的左下角。

值得一提的是，這兩關的敵人非常多，所以果實也是非常多；假如想多賺點果實賣錢的話，這裡是個不錯的選擇喔！

2-5

終於到了香菇森林的最後個光圈了。在這裡和地鼠洞窟一樣，首先要將前導關的怪物都一一清除，全部清除後，畫面右下角就會出現光圈。來到下一關之後，收集完果實後就會出現光圈，不過因為下一關是魔王關，所以過關之前最好能檢查一下；疲勞度過高的學徒不妨使用醫療型的精靈治療一下。

等到一切就緒，香菇森林的魔王–白羅蔔守護者會在最後的地方等著學徒。要注意白羅蔔守護者的攻擊力很強，而且並不是只有一隻白羅蔔守護者、所以最好能小心應付。

冰河谷

3-1

位於地圖下方的冰河谷是接下來要去的地方。在這裡的特色是擋在路中間的冰塊無法破壞的，不過從天上掉下來的冰塊是可以破壞的；在冰河谷裡，有時必須要破壞天上掉下來的冰塊才能繼續向前走，還有就是當光圈位於哪座神像時，學徒們就必須轉動那座神像，直到畫面中的光圈全部消失為止。

進入冰河谷的第一個光圈中，只要收集果實就可以達到過關的條件。這關主要是讓玩家們適應冰河谷的地形，因為往後的地形會比這一關更難走、更狹窄，而且有些道路會被樹木擋住視線而不易察覺，更加顯出冰河谷的困難之處。

來到下一關之後，首先要轉動右上角有光圈的那座神像，之後再逐一轉動有光圈的神像；當光圈消失時，就會出現有重要果實的寶箱讓玩家取得。這裡要注意的是天上掉下來的冰塊，因為天上掉下來的冰塊往往會擋住學徒的路，不將它打碎的話就沒辦法繼續前進。等到收集完果實後，光圈就會自動出現。



第二個光圈內只有一關，在這關裡和之前一樣，首先要轉動有光圈的那座神像，之後再逐一的轉動有光圈的神像，不過這一關的路不是很好走，有些道路都被隱藏起來了，不走走看是不知道的；加上地圖上方有坦克巨龜的長距離攻擊，所以建議玩家隨時保持移動，以防受到不必要的攻擊。



3-3

來到第三個光圈後，必須轉動每個有光圈的神像，才能消除掉畫面最左邊那顆擋路的鐵球。在這裡建議讓學徒分別站在神像出現的左中右三區，以免每次光圈移動到哪個神像，就得再移動全部學徒，這樣會浪費許多時間和耐心。等到收集完果實並清除掉光圈後，過關光圈就會出現在畫面的左上角。



下一關和上一關類似，唯一不同的是出現光圈的神像不只一座，可能同時出現兩三座有光圈的神像；不過這並不會影響到遊戲的進行，只要耐心的旋轉有光圈的神像以收集果實，即可安然過關。

第四個光圈和第二個光圈同樣只有一關，在這關裡和之前一樣，首先要去轉動有光圈的那座神像，之後再逐一轉動出現光圈的神像，不過這一關的路比第二個光圈還要不好走，路變得更狹窄，有些道路和先前一樣都被隱藏起來，不走走看是不知道的；加上有坦克巨龜的長距離攻擊，所以這關建議玩家一樣要隨時保持移動，以防受到不必要的攻擊。

3-5

這是冰河谷的最後一個光圈了，同樣的要將前導關的怪物清除，全部清除後，畫面左下角就會出現光圈。來到下一關之後，收集完果實後就會出現光圈，而下一關就是魔王關。這關的魔王是畫面右下方船上的企鵝船長，一開始出現的白術士攻擊力很強，最好不要一直和它對抗。

這關的目標只有打倒企鵝船長，取得它身上的果實就會出現光圈，企鵝船長的攻擊力強，發射子彈的速度又快，真的不好對付；假如用地之精靈擋在它的前面，會是個不錯的方法。離開這關之後就可以救出若亞了。



打倒企鵝船長後，下一個目標就是位於地圖上方的炎靈之山。這裡的怪物等級明顯地增加不少，而且每一關鐵球的數量都很多，所以最好時時留意一下自己的學徒，以免讓他們受到不必要的傷害。

在炎靈之山的第一個光圈內，只有一個小關，在這裡只要轉動畫面周圍的二個神像，裝載有關鍵果實的寶箱就會自動出現在畫面中央。這關的敵人有除了源源不絕的臭蛋怪外，還有攻擊力頗強的白術士，基本上只要小心白術士的攻擊和鐵球的碰撞即可，臭蛋怪雖然很多，但是實力都不強。

在炎靈之山的第二個光圈內，只要收集完指定的果實，光圈自動會出現在畫面的右邊，不過這關的困難之處，就在如何到達畫面右邊；因為每條通道都有鐵球來回碰撞，有的通道還有石頭擋在路中間，加上呆頭鵝的放射攻擊，所以建議使用防禦力較強的若亞，或具有拋射攻擊能力的艾雅打頭陣。

接下來的關卡中，中間的通路都被擋住了，而每條通路的兩旁都有一座神像，打開通路的方法就是轉動兩旁其中一座神像，假如轉動到正確的神像，路會自動打開，但如果轉動到錯誤的神像，四周的鐵球就會被啟動，所以要過這關還需要一些好運氣喔！

在第一個光圈中，一開始時學徒會散落在畫面的四周，這時必須快速集結學徒們，別讓他們遭受到炎法師的猛烈攻擊，因為這關敵人的攻擊力頗強，所以要盡量移動學徒，以避免遭受到攻擊。之後和先前一樣，只要收集完指定的果實，光圈自動會出現了。



在下一關中，必須轉動畫面中央的幾座神像，藉此打開右邊的幾座石牆；接下來再進入到右上角的區域內，將神像全部轉動一次，除了一座神像之外，被轉動的神像會消失不見。之後再往下來到下面的區域，和剛剛一樣、要將神像全部轉動一次，除了一座神像之外，其他的神像都會消失不見。之後收集完果實後，光圈就會出現在畫面的右方了。

第四個光圈的第一關和第二個光圈一樣，一開始學徒就會散落在畫面的四周，這時必須快速的集結學徒們，不讓他們遭受到炎法師的猛烈攻擊和鐵球的碰撞。和先前一樣，只要收集完指定的果實，光圈自動會出現了。



接下來的關卡，只要收集到三種指定的果實，就可以達到過關的條件了，並沒有什麼特別的機關要啓動。過完這一關，接下來就要面對此關的魔王~炎靈之龍了，所以最好準備好一切再前往最後一個光圈。

到了炎靈之上的最後一個光圈後，同樣的要將前導關的怪物都清除，全部清除後光圈就會出現在畫面的左上方。之後的下一關中，中間的通道會被石頭擋住去路，不過只要攻擊石頭就可以繼續前進；臭蛋怪會自動靠過來攻擊，所以不用擔心如何收集果實，果實收集完之後，光圈會出現在畫面的右方。

在魔王關裡，炎靈之龍是一隻攻擊能力超強的魔王，用地之精靈擋在它的前面，或用第三級精靈攻擊它都是不錯的選擇。打倒炎靈之龍後，趕緊踏進光圈，不要久留在此地了。

夢幻島

5-1

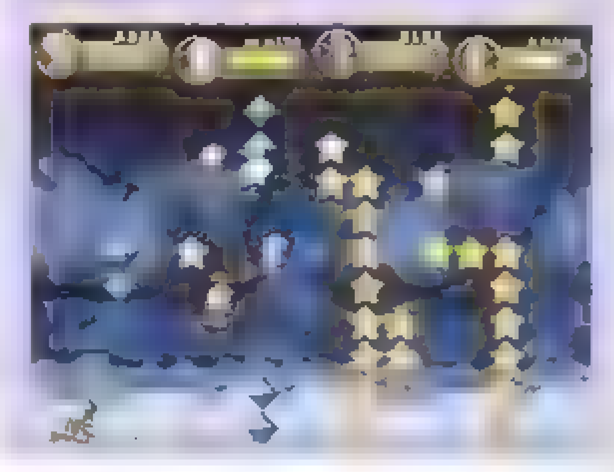
夢幻島是整個遊戲的最後一大關，在這裡加上魔王關一共只有三個光圈，不過每個光圈內的敵人都不是省油的燈；確定自己有足夠的實力再前往夢幻島，才是明智之舉。假如覺得自己等級不夠的話、可以先前往之前的四個關卡裡，拿多一點果實，到商店去買更高等的花圃，以增加自己的實力。



在夢幻島的第一個光圈內，一開始學徒就被許多到關門擋在最下層，學徒必須先耐心的打倒出現在門後的怪物，才能順利打開該門；之後光圈便會出現在畫面的上方、然後就可以進入到下一關了。這關的關鍵便是轉動畫面中所有的神像，來消除擋路的鐵球，收集完果實後即達成過關條件。

5-2

夢幻島的第二個光圈內，一開始學徒就被許多怪物包圍、這關的關鍵在於要把四處亂撞的鐵球之中至少一顆撞進右邊的區域(類似一個方框只有一個小缺口的區域)　；等鐵球進入到區域幾秒後，左上方的封閉區域自動會消失。因為光圈會出現在這裡，所以即使收集完果實，封閉區域沒打開也是不能過關的。還有這關的鐵球是不會傷人的，所以可以盡情的碰撞。第二個光圈內只有這一關，等到離開這關後，就可以好好準備最後的一關了。

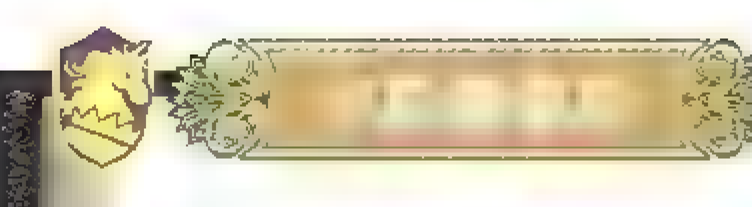


5-3

到了夢幻島的最後一個光圈，跟之前一樣，先將前導關的怪物一一清除，全部清除後光圈就會出現在畫面的左上方。一進入到裡面，可以看到君亞已經歸隊了，而學徒分別落在四個角落裡。這關的過關方式很簡單，收集果實後就可踏進光圈，不過出場的敵人可就很嚇人了；都是每一關的中型或大型頭目，而且能力比之前更是有過之而不及。等到收集完果實之後，最後一個戰場的光圈就會出現在畫面的左下方了。

來到了最後的戰場，這關的魔王是骷髏人，由於只要打敗它就能得到勝利，因此不用理會其它的敵人；不過骷髏人屬於魂屬性，假如學徒本身魂屬性不高的話，很有可能會被秒殺的！建議面對這關之前，多種點魂屬性的花圃方為上策。等到這關結束後、就進入到結局、奇蹟花園的冒險也就告一段落了。







笑傲江湖網路版上手指南

門派分析

對於《笑傲江湖網路版》而言，最具特色的地方，應該是遊戲中的任務和武俠中所獨有的門派；由於遊戲中的門派可分為七大類，其入門方法及任務也各不相同，因此筆者將分別介紹如下，供各位讀者參考。



華山派

門派特色

華山的攻防能力非常不錯，在物理攻擊僅次於嵩山派，防禦能力也相當強。招式攻擊在早期有中上的水準，尤其男弟子所使用的君子劍法，威力更是不低，[illegible]十級以後學的岳家十劍，威力既強，速度也快，可說非常實用。到了五十級後，若習得劍宗秘傳，攻擊力將大幅增加，不過可是要通過十分嚴峻的考驗才能習得劍宗密傳！



屬性分配

華山頗重內功，所以氣血最好多加一些。戰鬥方面也很重要，因此力量、敏迅、精準、體力四項也要分配一些點數。

入門概要

玩家第一次進入遊戲時，會站在華山派正氣堂前，正對著華山派大門。你會發現一個匾額寫著『正氣堂』，而未來的師父就在裏面。進入正氣堂後，正中穿紫袍的就是岳不群，在他身上按右鍵後，便可與之對話，他會要求你把推薦信給他。



按左邊的物品鍵可開啓物品欄，會看到一封信箋，在信上按住右鍵，就會出現說明，原來這封信就是推薦函！在信上輕點滑鼠右鍵一次，把它移到岳不群身上，再按一次滑鼠右鍵，會發現畫面右方出現交易視窗，而且手上的信會自動移到視窗裏面，按下視窗右下的小圈圈，便可將信交給岳不群。



這時岳不群會給你一件衣服跟一張紙，這時記得把衣服穿起來。點選物品欄左下角一個小人模樣按鈕，可以開啓裝備欄；把衣服拿起，放在“衣衫”的小框框裏面，便可以穿上新衣服。另外，剛剛岳不群也提到要把這封信交給陸大有，如果看不清楚，可以跟看推薦函的方式一樣，看看信裏面是什麼訊息。

學習武功

出了正氣堂後，不要下樓梯，往左邊走，穿過回廊再繞過屏風；進入左邊的房子，陸大有就在裏面。把那封信交給他後，會給你一本秘笈（男為君子劍口訣，女為玉女劍口訣）與一張紙。在秘笈上按滑鼠左鍵，就可學會該秘笈！這時，點選左邊選單的「武學」，會出現一本書，左邊那一頁上方會出現君子劍二十六式（女則為玉女劍十九式），然後在那幾個字右下方的小框框點一下打勾，便可以使用該招式的基本招取代普通攻擊。

看看另一張紙，原來是要交給施戴子師兄的；房間裏的另一位就是施戴子師兄，把這張紙交給他吧！他會給你一把木劍與一張紙，並要你打死小猴，搶回那個充滿猴騷味的信物。裝備好木劍後，用左鍵點選「猴」，把牠設為目標，這時會看到你的血條上方出現牠的血條。按下右下角的戰鬥按鈕，就開始自動戰鬥了。



殺死小猴後，對著小猴的屍體按右鍵，拿起信物，放到自己的包包，然後把那封信跟著滿猴騷味的信物一起交給施戴子師兄，他就會交給你一個沖靈定情信物，一本劍招秘笈（男為蒼松迎客，女為穿針引線），與10兩銀子。照著之前的方法，把蒼松迎客（女為穿針引線）學起來。

按下左邊的武學，會看到一個框框裏面會出現"君"字（女為"玉"字），對著這個字按右鍵，並移到左下方空白欄位再按一下右鍵，"君"或"玉"就會出現；要使用絕招時，先選擇目標，再用滑鼠左鍵點一下左下方那個字，就可以施展招式。

新手任務

施戴子會要求你買兩個包子，並且把包子跟信物交給陸大有。出門後左轉，在兩間房子中間有一條小路通往廚房。進廚房後，師姐林宜玲正在賣包子，跟師姊招呼（對林宜玲按右鍵），師姐會問你肚子餓了嗎？選擇肚子餓了，就可以開始買東西。對著包子按右鍵，並輸入你要的數目（2個），然後下方對話欄會出現買的東西的總價。如果錢夠的話，便可把包子拖到物品欄，買下包子。（如果想要賣東西，只要把物品移到交易視窗上，便可賣出，不過有些東西不能賣）

買完後，按左邊右下角的X，結束買賣，再回去找陸大有師兄，把兩個包子跟信物一起給他，他就拿給你一個掃把，並要你練到等級三再回來找他。回來後並將掃帚交給他，就可以完成新手任務了。

嵩山派

門派特色



嵩山的攻擊能力是所有門派裏最強的。在物理攻擊方面，基本劍招在學會萬嶽劍法後將突飛猛進，隨便砍砍就讓敵人吃不消了；招式攻擊是嵩山武學的重頭戲，在低等級時便有三套劍法可學，尤其十七路劍法在早期威力便比華山、恒山強兩倍以上，因此強烈建議玩家在創造人物時，將體魄加到最大值！

屬性分配

力量、敏迅、精準、體魄四項請多分一些點數，尤其是體魄，分太少可是會有危險的。至於內力，如果你想往內功發展，也可加些點數在氣海上。

入門概要

第一次進入遊戲時，會站在嵩山派大殿堂前。四處觀望，會看到一個雄偉的大殿，未來的師父就在裏面。進入大殿後，正中瘦高的就是左冷禪；在他身上按右鍵，便可與之對話，這時他會要求你把入門密函給他。

按左邊的物品鍵可開啓物品欄，會看到兩封信，在信上按住右鍵，就會出現說明。其中有一封是入門密函，在信上輕點滑鼠右鍵一次，把它移到左冷禪身上，再按一次滑鼠右鍵，會發現畫面右方出現交易視窗，而手上的信會自動移到視窗裏面；按下視窗右下的小圈圈，便可將信交給左冷禪。這時左冷禪會給你一件衣服，記得先把衣服穿起來。點選物品欄左下角一個小人模樣按鈕可以開啓裝備欄，把衣服拿起，放在"衣衫"的小框框裏面，便可以穿上新衣服。

學習武功

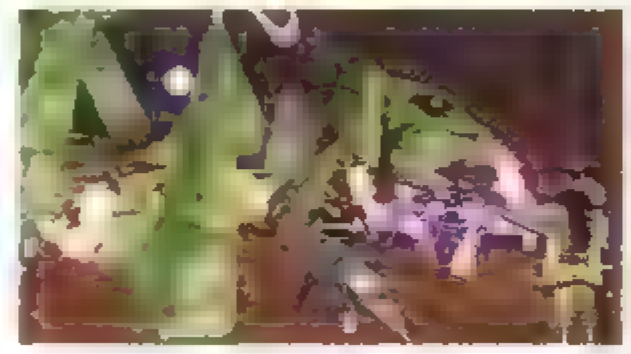
剛剛左冷禪提到要你找丁勉學習武功，丁勉也在大殿中，手上托著寶塔。與他對話，他會向你勒索，要你把身上的財物給他。再次打開物品欄，欄中的另一封信就是書銀銀票。把銀票交給他，他會給你一本嵩山十七路劍法入門秘笈與嵩山練功法門。

在秘笈上按滑鼠左鍵，就可學會該秘笈！這時，點選左邊選單的「武學」，會出現一本書，左邊那一頁上方會出現內八外九嵩山十七路劍法，然後在那幾個字右下方的小框框點一下打勾，便可以使用此招式的基本招取代普通攻擊。

看看嵩山練功法門的說明，原來是要交給萬大平師兄的。大殿後方有一條通道，穿過通道後，正前方的房間就是萬大平所在的練功房。把嵩山練功法門交給他後，他會給你木劍與驅虎火把，要你與老虎練功，並拔下虎鬚給他。裝備好木劍後，用左鍵點選老虎，把牠設為目標，你會看到你的血條上方出現牠的血條。接下來，按下右下角的戰鬥按鈕，就開始自動戰鬥了。

殺死老虎後，對著它的屍體按右鍵，並拿起虎鬚，放到自己的包包，然後把練功法門與虎鬚一起交給萬大平，他就會交給你一本嵩山內功秘訣，一本萬岳朝宗秘笈。照著之前的方法，把萬岳朝宗學起來。按下左邊的武學，會看到一個框框裏面會出現"內"字，對著這個字按右鍵，並移到左下方空白欄位再按一下右鍵，就會再出現一次"內"字。要使用絕招時，先選擇目標，再左點左下方那個字，就可以施展招式了。

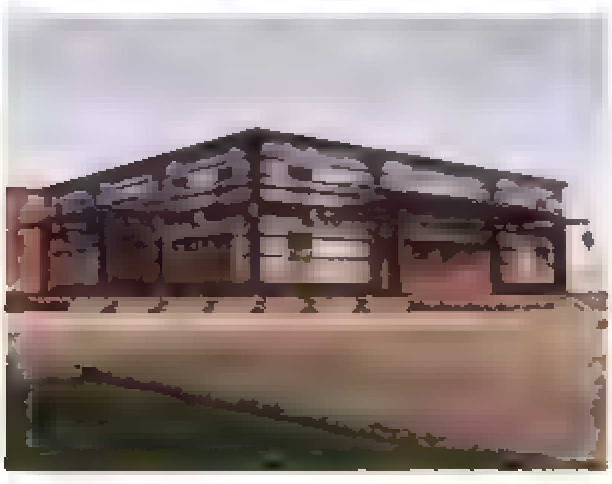




新手任務

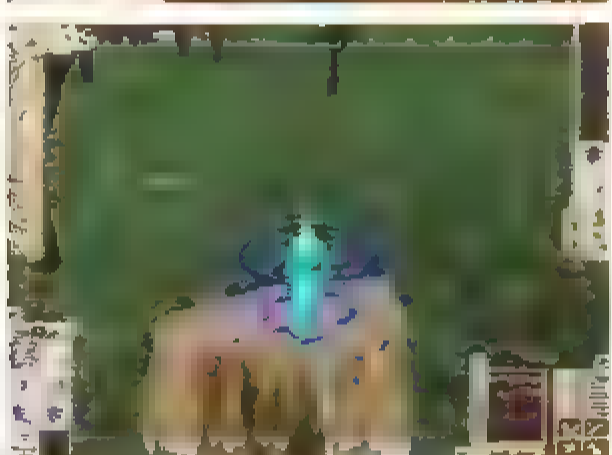
至於嵩山內功秘訣，萬大平提到要交給易英顎師叔。易英顎在練功房對面的弟子房中，與他對話，他會要你買白乾來孝敬他，並且要你拿一件值五十兩的披風去伙房換銀子。走出弟子房後，直走穿過右邊的通道便可找到伙房。跟唐乘雨師兄對話，他會教你如何交易。記得買易英顎喜歡喝的白乾。

將白乾帶回交給易英顎，連同嵩山內功秘訣一起交給他，他會嫌你等級太低，不收你的東西，所以去外面練個功吧！等練到[illegible]級後再回來，把東西交給他，他便會給你三個輕功丸。新手任務到此告一段落，不過你可以四處走走，多跟師叔、師兄們對話，接些任務。









恒山派

門派特色

在恒山派中，大家最有印象的，應該是柔弱的小尼姑了。不過事實上，恒山派的攻防能力也是很強的喔！物理攻擊與物理防禦都跟華山派差不多，而招式攻擊也有一定的威力，不過速度稍慢了些。



屬性分配

恒山很重內功，所以氣海最好多加一些。恒山也蠻適合戰鬥的，因此力量、敏迅、精準、體魄四項也要多注意一下。

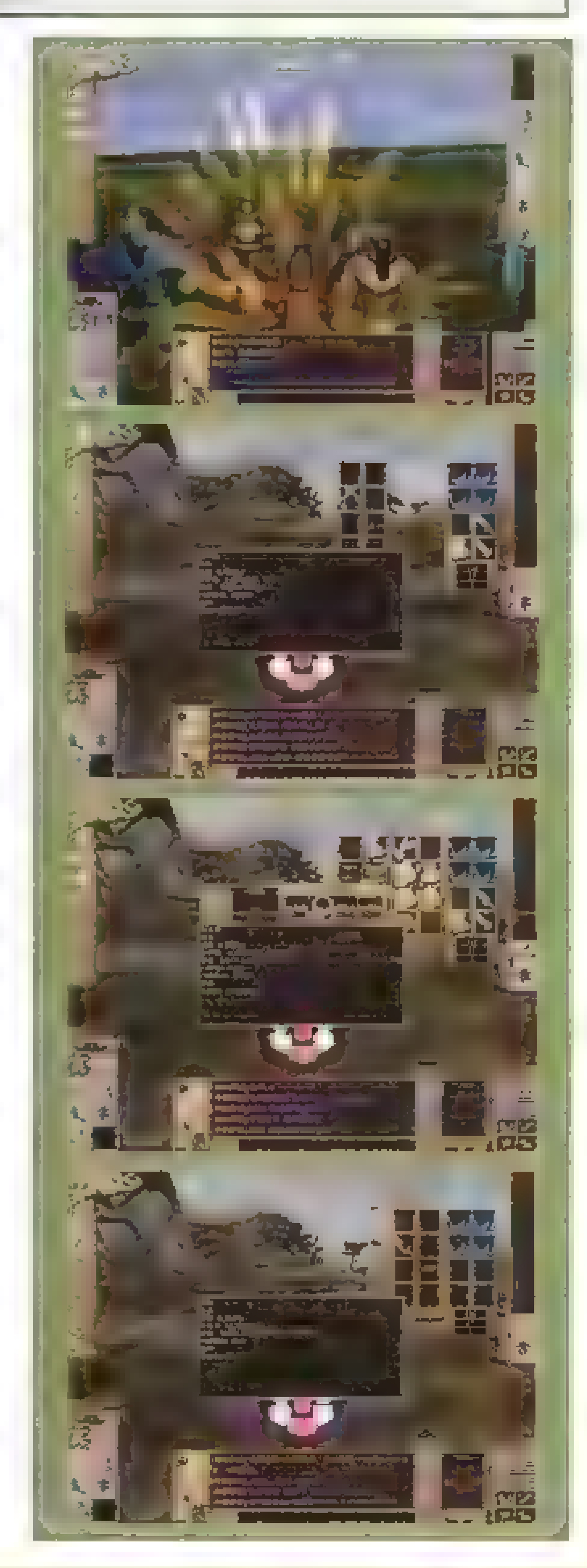
入門概要

玩家第一次進入遊戲時，會站在恒山派「無色庵」內。恒山派分為「無色庵」、「白雲庵」兩個主庵，中以長廊相連。你會發現一位老尼站在供桌後面，將滑鼠移到她身上，會顯示其名號，原來她就是恒山三定之一的定靜師太。在她身上按下滑鼠右鍵，便可跟她對話，她會指引你去找定閒師太。

定閒師太在白雲庵的二樓，在無色庵的走道繞一下，把能開的門都打開（在門上按左鍵），會找到兩個主庵中間的長廊，穿過長廊後便是白雲庵。經樓梯到二樓，恒山掌門定閒師太便在左轉第一間房間裏。

按左邊的物品鍵可開啟物品欄，會看到一束頭髮，在髮束上按住右鍵，就會出現說明。原來這束頭髮是你為了證明拜師的決心而剪下的髮絲。在髮束上輕點滑鼠右鍵一次，把它移到定閒師太身上，再按一次滑鼠右鍵，會發現畫面右方出現交易視窗，而且手上的髮束會自動移到視窗裏面，按下視窗右下的小圈圈，便可將髮束交給師太。

這時師太會給你一件衣服跟一張紙，先把衣服穿起來，點選物品欄左下角一個小人模樣按鈕，可以開啟裝備欄，把衣服拿起，放在"衣衫"的小框框裏面，便可以穿上新衣服。



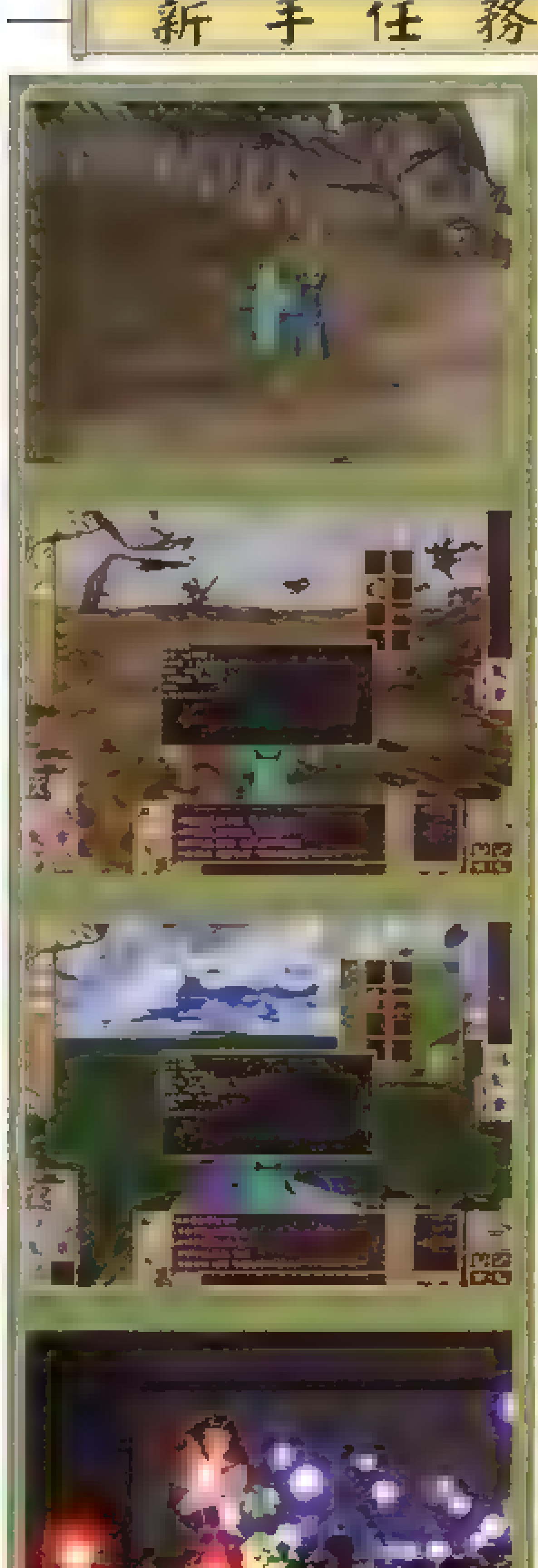
學習武功

之前定閑師太提到要把這封信交給儀和，如果沒看清楚，可以跟看髮束的方式一樣，看看信裏面是什麼訊息。儀和在無色庵二樓的藏經閣。在書堆中可以發現儀和的身影，把那封信交給她，她會給你一本恒運劍法的秘笈與一本經書。在秘笈上按滑鼠左鍵，就可學會該秘笈！這時點選左邊選單的『武學』，會出現一本書，左邊那一頁上方會出現恒雲劍法，然後在那幾個字右下方的小框框點一下打勾，便可以使用該招式的基本招取代普通攻擊。

這時，看看經書的說明，原來是要拿給定靜師太的大悲咒經本。下樓將經本交給定靜師太，她會要求你跟她一起念經。對話視窗上方的字是可選擇的對話，只要一句句跟著念便可。如果順利念完經，師太會給你她的托缽與撥雲見日、慈雲療傷經第一重的秘笈，並要你去找于嫂拿齋飯。

照著之前的方法，把撥雲見日、慈雲療傷經第一重學起來。按下左邊的武學（慈雲療傷經是異術），回看到一個框框裏面會出現"雲"字，對著這個字按右鍵，並移到左下方空白欄位再按一下右鍵，就會再出現一次"雲"字。要使用絕招時，先選擇目標，再以左鍵按一下左下方那個字，就可以施展招式。

新手任務



于嫂在白雲庵一樓，找到她後將托缽給她，她會給你一根扁擔，並要你去找三位師姐拿煮飯需要的物品。順便向于嫂買三個包子，等一下會用到。與于嫂再次對話，跟她講你不會交易，她會仔細教你如何交易。

買好三個包子後，回到無色庵，有個房間的地上有一條粗粗的黃線，走過黃線便可出庵。三位師姐分別在無色庵大門出門後右邊的山坡、無色庵後門右邊山路下、白雲庵後門旁。給她們各一個包子，她們會給你基本的武器與衣物。

回去將扁擔、青菜、水、柴交給于嫂，她會給你一個空的米袋，叫你去幫秦娟。見到秦娟後，她會要你幫忙打搶米的老鼠，用左鍵點選老鼠，把牠們設定為目標，會看到你的血條上方出現牠的血條。接下來，按下右下角的戰鬥按鈕，就開始自動戰鬥了。

殺死老鼠後，對著老鼠的屍體按右鍵，拿起散落一地的米，放到自己的包包，關掉撿物品的視窗，然後把米與空的米袋一起交給秦娟，她便會把米裝滿後給你。把裝滿米的米袋交給于嫂，她會開始煮起齋飯。

不過齋飯煮好前，于嫂會給你一個試練：背著米袋去外面練功到等級三，而且必須保護米袋不被老鼠搶走。記住，打老鼠前先用評估確認那隻老鼠是否打得過喔！升到等級三後，回去將米袋還給于嫂，她會把定靜師太的素飯給你。把素飯拿給定靜師太，便完成新手任務了。

衡山派

門派特色

衡山的攻防能力還算普通，物理攻擊比嵩山、華山、恒山低；劍法威力也不算頂強，不過還算有獨到之處。早期的迴風落雁劍法比起華山、恒山毫不遜色，中期的百變千幻雲霧十三式雖然威力很弱，但是附加的各種能力非常有用，有的劍招能補血，有的能補策力或是精力，有的能迷惑、奪目甚至麻痺敵人。

屬性分配

衡山不會內功，因此請不要浪費點數在氣血上。至於與策力相關的聰慧，衡山的異術大多不耗策力，因此只要加一些就夠了。衡山的劍術還算堪用，因此體魄也要稍微注意一下，其他就看玩家的喜好了！

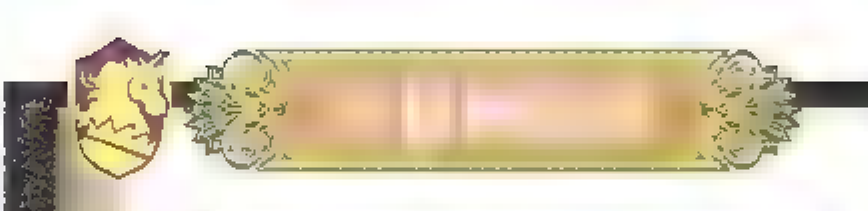
入門概要

玩家第一次進入遊戲時，會站在衡山派大殿前。找到衡山大殿後，去向裏面的前輩請教一下玉笛的來源吧！進入大殿後，正中拉胡琴的就是衡山掌門人莫大先生。在他身上按右鍵與他對話，他會要求你把玉笛給他。

按左邊的物品鍵可開啟物品欄，會看到一個笛子，在其上按住右鍵，就會出現說明。這個笛子就是神秘怪人遺落的，在其上輕點滑鼠右鍵一次，把它移至莫大身上，再按一次滑鼠右鍵，會發現畫面右方出現交易視窗，而且手上的笛子會自動移到視窗裏面，按下視窗右下的小圈圈，便可將笛子交給莫大。

莫大鑑定過笛子後，會問你想不想加入衡山派，如果願意加入，他會收你為徒，並給你一件弟子服，並且要你帶著他的信物一薄刃劍去找趙天養。先把衣服穿起來，選擇物品欄左下角一個小人模樣按鈕，可以開啟裝備欄，把衣服拿起，放在"衣衫"的小框框裏面，便可以穿上新衣服。

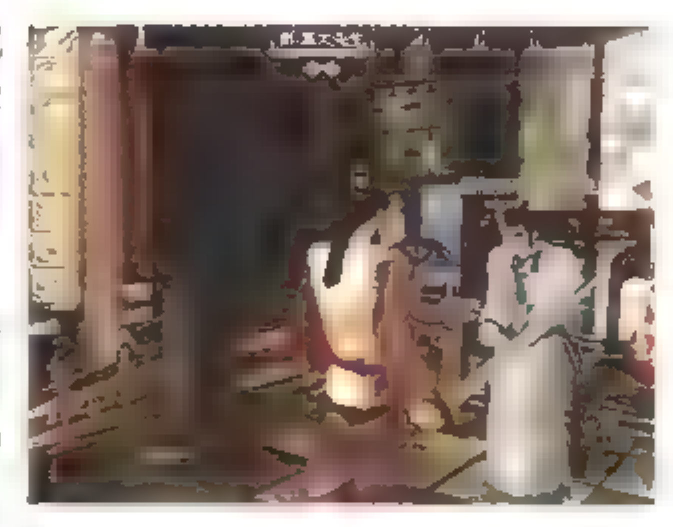




學習武功

大殿的後面有兩個洞口通往同一條通道。通道裏有二條路，右邊往伙房，直走通往武樂殿，左轉則通往兩個習功房，趙天養便在其中一間習功房裏。把薄刃劍交給他，他會給你一本秘笈（二十六路迴風落雁劍）與一張領器單，要你去找方千旭師兄。方千旭就在同一個區域的另一間練功房裏，把領器單交給他，他會給你一把木劍跟防蛇香囊，要你跟旁邊的蛇練劍。





在之前趙天養給你的秘笈上按滑鼠左鍵，就可學會該秘笈！不過，因為你學的是劍法，必須裝備劍才能使用，因此先將木劍裝備起來吧！接下來，點選左邊選單的「武學」，會出現一本書，左邊那一頁上方會出現二十六路迴風落雁劍，然後在那幾個字右下方的小框框點一下打勾，便可以使用迴風落雁劍的基本招取代普通攻擊。

現在要開始戰鬥了。靈蛇就在同一間練功房的角落，用左鍵點選牠，把牠設為目標，會看到你的血條上方出現它的血條。接下來，按下右下角的戰鬥按鈕，就開始自動戰鬥了。殺死蛇後，對著它的屍體按右鍵，拿起剛拔下的蛇牙，放到自己的物品欄，然後把它跟防蛇香囊一起交給方千旭，他會給你五十兩銀票跟迴風落雁劍的第一招落雁訣，並給你他親手做的竹琴，要你拿著它去找宋心詩師姐。

照著之前的方法，先把落雁訣學起來。按下左邊的武學，會看到一個框框裏面出現"雁"字，對著這個字按右鍵，並移到左下方空白欄位再按一下右鍵，就會再出現一次"雁"字。要使用絕招時，先選擇目標，再左點左下方那個字，就可以施展招式了。

新手任務



方千旭在提到拿竹琴去找宋心詩時，要順便買她最喜歡的酒一汾酒一起帶去，所以先去倉庫買酒吧！往大殿後方通道右邊的路一直走，就可以找到倉庫。與倉庫裏的蘇維刃交談，他會教你如何交易。將五十兩銀票賣出，買一瓶汾酒，就可以去找宋師姐了。

宋心詩在武樂殿中，穿過中間那條通道便可到達。將竹琴與汾酒交給她，小心不要惹她生氣，她會教你衡山異術特別的地方，並且給你她親手雕的洞簫，要你練到等級三後，再把洞簫交給方師兄。

回到大殿，沿著路繼續走下去，穿過大門，走過長長的五鼎木橋，便可通往衡山山區。那裏有不少蜘蛛，按照之前教的方式練功吧！升到等級三後，回去見方千旭，把洞簫交給他，便完成新手任務了。

泰山派

門派特色



泰山派攻防能力都很弱，因此請儘量遠離前線。雖然高等級時有些不錯的劍招，但是考量生命安全，還是閃遠點吧！泰山的內功「凝氣聚心」一系，能少量增加防禦與血量，不過不太實用。

屬性分配

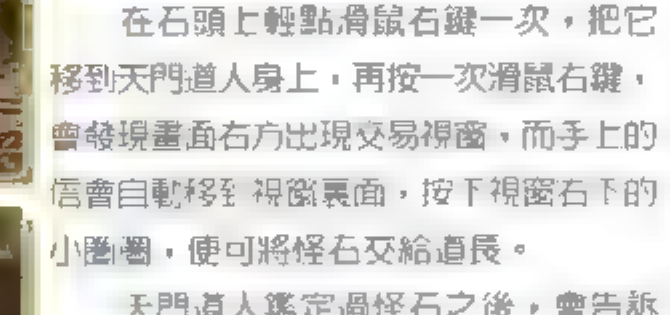


可以把聰慧加到滿，其他就看玩家自己決定！想成為高人不容易啊！

入門概要

玩家第一次進入遊戲時，會站在泰山派大殿前。這時會看到一個雄偉的大殿，去向裏面的道長求援吧！進入大殿後，正中穿藍白袍的就是天門道人。在他





身上按右鍵與之對話，他會要你[illegible]石給他。按左邊的物品鍵可開放物品欄，會看到一個石頭，在石頭上按住右鍵，就會出現說明，原來這個石頭就是讓你受驚害怕的怪石

在石頭上輕點滑鼠右鍵一次，把它移到天門道人身上，再按一次滑鼠右鍵，會發現畫面右方出現交易視窗，而手上的信會自動移到視窗裏面，按下視窗右下的小圈圈，便可將怪石交給道長。



天門道人鑑定過怪石之後，會告訴你這是伏羲石，並且收你為徒，給你一件弟子服，要你帶著伏羲石去找玉磯子。先把衣服穿起來。點物品欄左下角一個小人模樣按鈕，可以開啓裝備欄：把衣服拿起，放在"衣衫"的小框框裏面，便可以穿上新衣服。

學習武功





走出大殿，左右兩邊各有一條通道。先走左邊的，到底後會來到一個有兩間練功房的廣場。進入左邊的房子，玉磯子就在裏面。把伏羲石交給他，他會給你一本秘笈（驚風劍法）、一把木劍與一張護身符，並要你打倒血骷髏。

在剛拿到的秘笈上按滑鼠左鍵，就可學會該秘笈！不過，因為你學的是劍法，必須裝備劍才能使用，因此先將玉磯子給你的劍裝備起來吧！接下來，點選左邊選單的「武學」，會出現一本書，左邊那一頁上方會出現驚風劍法，然後在那幾個字右下方的小框框點一下打勾，便可以使用驚風劍法的基本招取代普通攻擊。



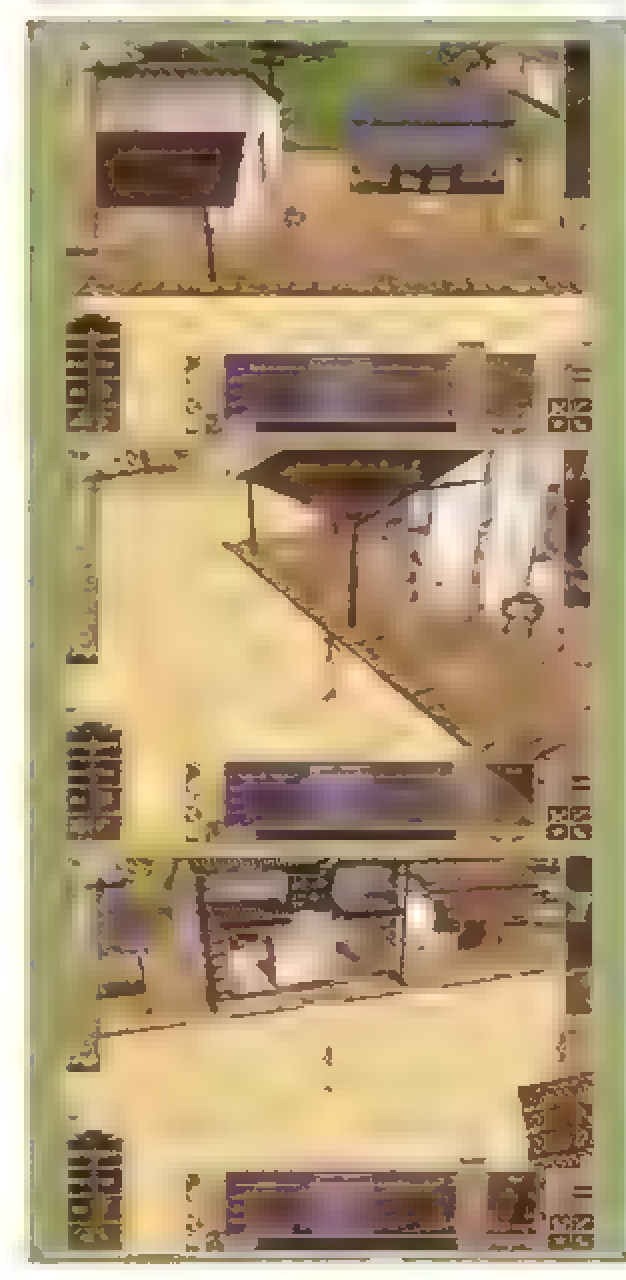
現在要開始戰鬥了。血骷髏就在同一間練功房的角落，用左鍵點選它，把它設為目標，會看到你的血條上方出現它的血條。然後按下右下角的戰鬥按鈕，就開始自動戰鬥了。殺死血骷髏後，對著它的屍體按右鍵，拿起附身骷髏頭，放到自己的包包，然後把它跟護身符一起交給玉磯子，他會還你伏羲石，並給你鎮邪咒符，要你拿著它們去找玉鍾子。

新手任務

玉鍾子就在隔壁練功房裏，把伏羲石與鎮邪咒符交給他，他會要你去伙房買茶葉，並給你一張五十兩銀票跟一個空茶罐。拿著空茶罐，回到大殿，大殿另一邊的通道便可通向伙房。跟伙房頭子閔道人談話，他會仔細教你如何交易，買一罐鐵觀音，然後再跟閔道人談話，他會要你把空罐子跟鐵觀音交給他，他會幫你裝在一起。

拿著裝好的鐵觀音茶罐，回去交給玉鍾子，他會把伏羲石還你，並且給你驚風劍法第一式—青風飄逸的秘笈，照著之前的方法，把青風飄逸學起來。按下左邊的武學，會看到一個框框裏面會出現"風"字，對著這個字按右鍵，並移到左下方空白欄位再按一下右鍵，就會再出現一次"風"字。要使用絕招時，先選擇目標，再左點左下方那個字，就可以施展招式了。

玉鍾子要你帶著伏羲石，並且到外面練到等級三再回來見他。回到大殿，跟大殿相對的就是大門。從大門走出去，沿著路一直走，就會到泰山山區。山區裏許多幼猴，按照之前教的方式練功吧！升到等級三後，回去見玉鍾子，把伏羲石交給他，便完成新手任務了。





日月神教

門派特色

日月神教在內功方面倒是有些不錯的能力。日月神教的內功大部份都能對敵人造成傷害，例如焰陽勁能直接打傷對手，某些內功則能消耗或吸取敵人的精力甚至血量；某些內功還能傷害自己，得到氣力。另外，日月神教真正的優勢，還在於各種威力強大的傷害性異術。神教善於使蠱使毒，而且往往在傷害敵人之餘，還附加不利的狀態。

屬性分配

建議玩家在氣海、腴髒這兩項屬性上多加些點數。因為日月神教這兩方面都頗強，交互使用一定能對敵方造成重大傷害！

入門概要

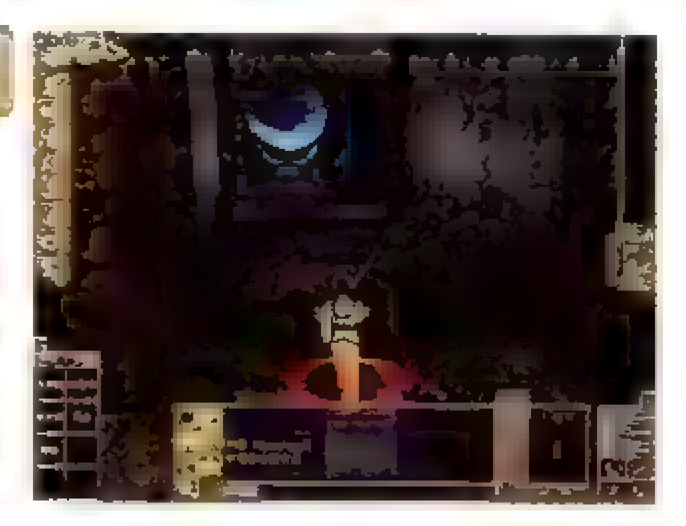
玩家第一次進入遊戲時，會站在日月大殿前。接下來會看到一個穿白色長袍、灰藍外褂的人，他就是日月神教的總管－楊蓮亭。在楊蓮亭身上按右鍵與之對話，他會要求你把進貢的禮單給他。按左邊的物品鍵盤可開啟物品欄，會看到一張禮單，在其上按住右鍵，就會出現說明。原來這個禮單就是你為了混入日月神教，所準備的禮物的清單。



在禮單上輕點滑鼠右鍵一次，把它移到楊蓮亭身上，再按一次滑鼠右鍵，會發現畫面右方出現交易視窗，而手上的單子會自動移到視窗裏面，按下視窗右下的小圈圈，便可將禮單交給楊總管。

楊蓮亭看過禮單之後，會嫌棄禮物太少，不過為了探尋友人，你只好忍氣吞聲地要求加入日月神教。楊大總管會讓你入教，並且會給你一件信徒服與一張手諭，要你去找荀儒生，學些神教的規矩。這時把衣服穿起來。點選物品欄左下角一個小人模樣按鈕，可以開啟裝備欄，把衣服拿起，放在"衣衫"的小框框裏面，便可以穿上新衣服。

學習武功



往回走會看到一個長長的斜坡，旁邊有兩個高臺，高臺上還有熔漿流下來。左邊的高臺旁有一個樓梯通往白虎堂、青龍堂。上樓梯後，不要轉向高臺的方向，直走幾步就會看到一條岔路。左邊的通往青龍堂，右邊的通往白虎堂，荀儒生就在白虎堂裏。

白虎堂的結構左右對稱，先右轉或左轉，往下一層走，沿著路不久會來到一個岩漿池。岩漿池的屏風後面就是本堂長老上官雲。上官雲面對的方向有一條路通往二樓的伙房與弟子房，從樓梯縫隙可以看到地下樓有許多書，那就是荀儒生所在的藏書房。你可以直接跳下去找荀儒生，但是會失血，所以還是乖乖地從岩漿池旁的樓梯過去吧！

將手諭交給荀儒生，他會給你一本教主寶訓、一塊教牌、一本秘笈跟一張領食單，並要你找羅仁武學規矩。在剛拿到的秘笈上按滑鼠左鍵，就可學會該秘笈！接下來，點選左邊邊的「武學」，會出現一本書，左邊那一頁上方會出現日月無影，然後在那幾個字右下方的小框框點一下打勾，便可以使用日月無影的基本招取代普通攻擊。

新手任務

羅仁武就在同一間房的另一頭，將教主寶訓交給他，他會要你買瓶白乾回來。回到樓上，到二樓的伙房跟劉銘經談話，他會仔細教你如何交易。將領食單賣出，買一瓶白乾，回去連同教主寶訓一起交給羅仁武，他會要你背書。如果背不熟，可是會糟糕的喔！不過你可以先看一遍，然後抄在紙上。

背完寶訓後，羅仁武會給你一本秘笈、一把刀與一個取蠱手套，要你幫他取神蛛的蠱心。照著之前的方法，把秘笈學起來，接著按下左邊的武學，會看到一個框框裏面會出現"影"字，對著這個字按右鍵，並移到左下方空白欄位再按一下右鍵，就會再出現一次"影"字。要使用絕招時，先選擇目標，再左點左下方那個字，就可以施展招式了。



神蛛就在藏書房外面的熔岩旁。用左鍵點選牠，把牠設為目標，會看到你的血條上方出現牠的血條。然後按下右下角的戰鬥按鈕，就開始自動戰鬥了。殺死神蛛後，對著它的屍體按右鍵，拿起它的蠱心放到自己的包包，然後把它交給羅仁武，他會把蠱心裝到瓶子裏，要你拿著瓶子去外面殺點小動物，讓蠱心吸食生魂。循原路回到大殿，從兩個高臺中間的斜坡上去，沿著路一直走，就可進入黑木崖上區。在山區練到等級二，就可回去找羅仁武交差，完成新手任務。

無門派

門派特色



這是一個相當奇特的選擇。無門派的主要特點，在遠近武器的搭配運用，使無門派在物理攻擊方面非常強且富於變化；另一方面，無門派可以穿戴各種重型盔甲，防禦力比其他門派強上一大截。雖然無門派沒有武功招式，但反而是最適合進行肉搏戰的強力角色！尤其在戰局危急之時，更是能吸引敵人攻擊、掩護隊友撤退的不二之選！

屬性分配

玩家盡可能就加在力量、敏迅、精準、體魄四項上吧！會有很多的重要作用，一切都是為了將來嘛！

入門概要



玩家第一次進入遊戲時，會站在洛陽城中央的市樓下。洛陽城有兩條大路在城中交會，形成十字路口，你現在站的市樓就在十字路口旁。另外，環繞著城牆也有一條大路，所以迷路時不要急，只要走回大路上，便可找回方向。如果想要確認方向，請在輸入框鍵入 /dir 再按下 Enter 即可。

按左邊的物品鍵可開啟物品欄，會看到一張血字條與一個神秘的黑牌。在其上按住右鍵，就會出現說明。按住滑鼠右鍵，就可以用滑鼠四處觀看。你會看到一個老先生一鬍須老叟也跟你一樣，站在市樓下。他會向你要肉包子吃，但是你現在身無分文，所以先按字條上的指引，去找金刀門吧！

獲得裝備



金刀門就在中央十字大道往南方向的大道上。找到金刀門後，進門左轉，會看到金刀王家的弟子王仲強。打開物品欄，在血字條上輕點滑鼠右鍵一次，把它移到王仲強身上，再按一次滑鼠右鍵，會發現畫面右方出現交易視窗，而手上的字條會自動移到視窗裏面，按下視窗右下的小圈圈，便可將字條交給王仲強。

這時王仲強會罵你在騙吃騙喝，但也會給你一點錢跟一件藤甲。雖然受了屈辱，不過不要灰心，還記得市樓下的老爺爺嗎？他還在挨餓喔！所以拿著錢去買包子吧！不過先把藤甲穿起來吧！點選物品欄左下角一個小人模樣按鈕，可以開啟裝備欄，把藤甲拿起，放在"衣衫"的小框框裏面，便可以穿上新裝備了。

新手任務

包子在洛陽客棧有賣，而客棧在中央大道往西的大道底。進到客棧跟掌櫃的交談，他會教你如何交易。買好包子後，回到城中央的市樓，將包子交給鬍須老叟，他會很急地把包子吃掉，所以又噎著了，要你趕快買水給他。

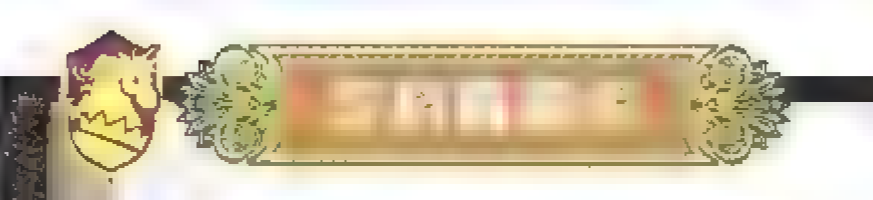
再去客棧跟掌櫃買瓶山泉水吧！回來把水交給老叟，他喝下去順順氣後，會要你把神秘的黑牌交給他看。把黑牌交給鬍須老叟，他會告訴你這塊黑牌是滅魔令，並且給你把木劍跟一張字條，要你拿著字條去幫兩個孤苦無依的老人家一吳大用與丁老婆婆。

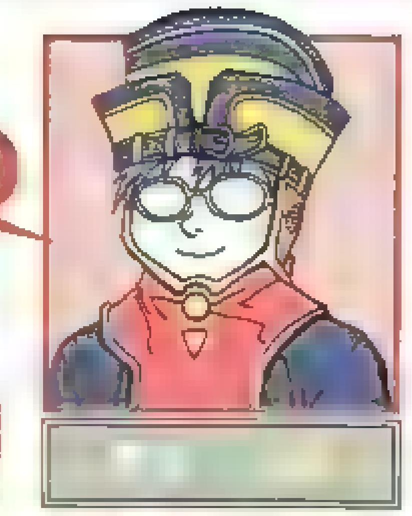
吳大用在城東南方的環城道上，他會求你把怪蜂打死。怪蜂就在房間的角落，用左鍵點選牠，把牠設為目標，會看到你的血條上方出現牠的血條。按下右下角的戰鬥按鈕，就開始自動戰鬥了。殺死它後，對著它的屍體按右鍵，拿起怪蜂屍體，放到自己的物品欄，然後把後交給吳大用，他會給你一個燒餅跟一雙麻鞋。

接下來去幫丁婆婆吧！她住在洛陽城裏北方的皇城的西邊。沿著中央大道北向道一路向北走去，遇到皇城後沿著皇城西邊牆壁，直走到底，左邊第一間房子就是丁婆婆的住所。丁婆婆會要你幫忙殺怪蜘蛛，殺死牠後，將牠身上的大蜘蛛絲交給丁婆婆，她會給你一根油條跟麻布髮帶。

回去找鬍須老叟，將燒餅跟油條交給他，他會要你去城外練功，練到等級三後再到城外西南角的城牆邊找他。出城後，在附近繞一繞，找一些老鼠、蜘蛛來練功。按照之前的方法攻擊，不過攻擊前最好使用評估指令瞭解一下敵人的強度：使用評估時，將對方設為目標，按下熱鍵裏的評估鈕，即可評估對方強度。如果遇到對方比你強，又追著你打時，可以往守衛的地方奔去，他會幫你解決的。升到等級三後，去找城外西南角的鬍須老叟，將字條交給他，便完成新手任務了。







危城之戰 軍事戰役指南

戰術篇

選擇主館位置－好的開始是成功的一半

在設置主館之前，有幾樣重要的考量，首要的就是主館的位置：週邊的資源越充足越好，可以縮短採集石材、木材、食物的時間。需注意的是，主館與樹林的距離，要"有點近又不會太近"才好。樹林會妨礙城牆的構工，而構工不良的工事無疑給了敵人可乘之機；如果敵人移動快速的釘頭錘兵，從城防縫隙溜近來，不消多少時間，就可以把弓箭兵、十字弓兵殺光砍盡。所以在盡可能接近資源的合理情況下，保留充足的空間興築工事。

採石場與鐵礦所費不貲，如遭敵軍摧毀，重建花費甚鉅，所以最好安置在城堡的後方（前方後方的分法是：敵人固定來襲的方向為前方，地圖上的標示箭頭就是敵人固定來襲的位置）。至於生產食物原料的各種農場佔地甚大，如硬要用城防工事保護，誠屬強人所難；加上某些關卡下城堡興築在高地之上，更不可能在高地上栽植作物。所以不妨在牆外不遠處安置它們。至於所有的終端產品生產建物，則要置於城內保護。

在危城之戰的戰鬥中，千萬要記住："地勢"就是一切！弓箭兵立身高塔俯射敵軍固然很棒，如果那高塔又建在高地上就更棒了！一批立足高處的弓箭兵、十字弓兵足以壓制一大片戰場，在箭雨之下，所有進攻者將無法全身而退。所以在佈建工事、調兵遣將時，時時把地勢的觀念放在心中



建在石礦旁的主館，對於縮短資源採集的距離大有幫助



啤酒花場、稻農場等食物原料生產單位因佔地廣大，宜置於牆外。但仍需用遠射兵力於牆頭掩護。



武器工坊、食物作坊等就要置於牆內嚴密保護。圖中有製箭場、製革場、釀酒場。



理想的主館位置，要近到採集資源容易，又有段距離可以構築工事

興築一座城堡－從無到有的過程

首先在理想的地方安置主館，必須把安全與資源遠近一併考量，接著玩家的[illegible]遊戲右下角的書記官也會反覆煩人地提醒玩家該安置穀倉。但是必須注意的是，一旦第一座穀倉建好後，之後只能擴建規模，而不能擇地另建，所以記得給唯一的穀倉留些日後擴建的空間。同樣的思唯也適用於主館前的儲藏室，因為擴建儲藏室不需任何資源、金錢，所以不妨盡量起始時先行擴建

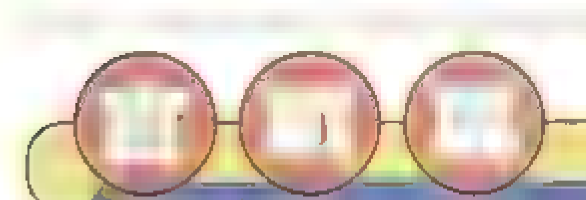
接著從蓋樵夫小屋作為整體大工程的第一步，約莫二至三座是比較理想的。同時，「民以食為天」、「無糧不如守」，儘快展開糧食的生產作業。一開始人口不多時，獵人小屋是還可以接受的糧食來源，一旦有錢開始進帳，就轉而往酪農場生產起士發展。生產起士要花一點時間養牛、擠奶，可是作為第二種食物來源，有助提升領主在臣民心中的聲望。

在此之後，如果有迫切的安全危機，無妨就建一座兵營，徵募幾個弓箭兵待命。如果太平無事，就可以進行其它設施的建設。在城堡的興築方面，型制上倒無什麼重點，只要確實密合就可以了。只要石材充裕有餘，別忘了給既成牆段用女牆、垛口加事。不只面對攻城器械時耐久度較好，也對隱身其後的守軍射手提供了額外的保護。擔當聯外重任的城門，記得派重兵把守，一旦不幸被毀，整座城池無疑是門戶大開。





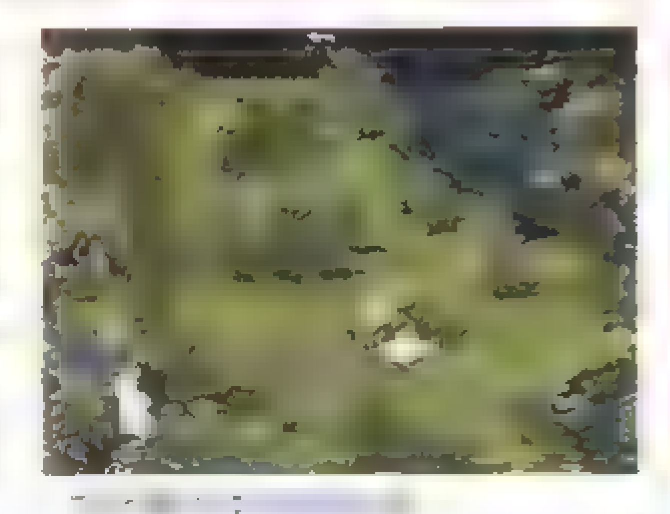
發展順序通常是：先儘可能地弄到多種食物以提昇支持度，然後權升稅率使國用充足。宗教總是在一切平順下才會考慮到的。





Mission 1 收聚敗兵 Gathering the Lost

這是一個幫助眾領主熟悉採集木材、狩獵的簡單關卡。最簡單的取勝之道在於：把主館置放於地圖的中央，接著在林間增建三至四間樵夫小屋，再建二間獵人小屋，然後靜待過關；如果想得高分，只能靠生產超過過關條件的木材或肉類。後期雖有狼群來襲的警告，可是事實上一匹狼也沒有。







Mission 2 完成堡壘 Finishing the Fort

又是一個幫助眾領主熟悉建城技術的簡單關卡。為了建造「歷久」適宜的圍牆，最好先建二至三座樵夫小屋。建造城牆是件精密的工程，即便是最小的縫隙也足以使敵人及狼乘虛而入。

建好城牆之後，便生產一些食物以符合過關條件。1069 年左右會有狼群來襲，當心麾下的弓箭手成了狼的營養午餐，以免在結算總分時會損失一些分數。







Mission 3 獵狼 Eliminating the Wolves

本關卡開始有點挑戰性，築城的位置開始顯現重要性。如果築城位置不佳，玩家可能在看清什麼東西來襲前就黯然遇害。筆者將主館建在山丘上，以避免主館本體及其後的擴建的建物離狼群太近。

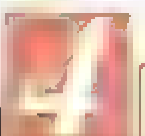
構築城牆時，請眾城主注意：只有對角相連的牆塊也不算密合。所以時時運用熱鍵「V」或空白鍵，檢查城牆是否確實密合。一群狼足以咬死英勇善戰的領主，解決孱弱的農民更是易如反掌。精明的領主們還是把眼子放亮點吧！待生產出足額的弓，組出弓箭手部隊後，把狼掃滅就過關了。







Mission 4 隱密的瞭望台 Hidden Lookout



從本關開始，教學性質趨薄，各位領主要有真刀真槍硬拚的準備。自本關起，眾領主可以開始選擇遊戲的難度，筆者為了撰寫攻略，都以普通（Normal）難度進行。首先，通往山丘的入口有限，如果用木質大門及木牆封死，可以確保整座山丘安全無虞。

鼠爵的長矛兵部隊約在遊戲開始後的兩年來犯，六名弓箭手居高臨下應該就能輕鬆解決。立足制高點之後，敵人大概每年都會來犯，直到大約第五次進犯失敗後，即算過關。五座酪農場能提供充足的食物，三座製箭匠足以使弓供應不絕。如果不能忍受緩慢的徵兵速度，就增建棚舍吧！本關的重點只在以大量弓箭手居高臨下，享受箭雨屠殺的樂趣。





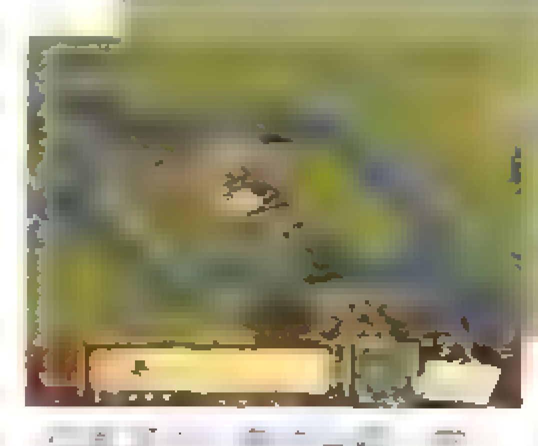


Mission 5 前有險阻・後無退路 Between a Rock and a Hard Place

本關卡中，眾領主將遇上更多有趣的挑戰：多樣化的地形、大量進犯的敵人，在本關中也會與鼠爵的攻城器械首度交鋒。攻城器械聲勢驚人，初逢乍遇不免心驚膽寒，不過利用城防工事的高度優勢，佈署大量的弓箭手，足以遏止鼠輩的進犯。

主館位在大島上，擁有天然的防禦優勢；可是為了提供弓箭手更遠的射距與殺傷力，仍必須興建一些城防工事作為射台。在數座樵夫小屋與兩座麥田之後，筆者在渡河淺灘，鄰近敵軍進犯點的一岸興建木質大門。同樣是要運用其高度，先期痛擊來犯之敵。

過關過程中要注意食物的供需情況，細節不再贅述。筆者在島岸又築上一列木牆佐以木質平台，提供弓箭手更好的射擊平台。鼠爵的第三次進攻配以攻城器械，聲勢很是驚人。但是有備無患，如果有二三十個弓箭手，應該可以安度無虞。









Mission 6 鼠爵的提議 The Rat's Proposal

本關卡初期，一隊斥候慘遭埋伏的鼠爵手下射殺，玩家對此無能為力，只能當作這場動畫。之後會有殲滅所有敵人的新過關目標出現。筆者在畫面左下角的石礦附近安置主館，一則可以縮短搬運石頭到儲存場的距離，二則離二個敵軍來犯的據點比較遠。此外，位居一角，也能大大節省築城的石材。

地圖左下角的高地也是個有利據點，如果在上面興建一座石造內門，可以說是高上加高。派駐弓箭手的話，足以應付所有的攻擊。增加軍備、生產食物的老話不再重覆，好領主總能上馬治軍、下馬治民的。隨時把幾個數據放在心裡：食物存量、金錢、支持度…，總是不會錯。

本關卡中開始使用石材築城，千萬別忘了建造牛人來搬運石材。石材充裕後，別忘了給城牆加厚並加上女牆垛口，對於抵擋攻城器械，大大有利。



選在石礦旁興建主館，可以大量縮短搬運石頭的距離

在地圖一角築城，可以省下不少築城石材

主館[illegible]的一環，[illegible]是弓箭手的[illegible]，[illegible]以[illegible]



Mission 7 增援解圍 Breaking the Siege

本關初始的戰況最危急，也算是最難的一部分。當玩家帶著七個弓箭手、二十一個長矛兵前來援之際，鼠爵已開始攻城。首先，三個在外圍木造防線上的弓箭手要儘速撤到石造防線上，別奢望他們三位能擋帶敵軍，在攻城器械摧枯拉朽的攻勢下，他們三位只能充烈士而已。

接下來儘速把來援的大軍移到石牆防線上，別忘了軍械庫裡還有七副弓，緊急徵召七名弓箭手頂上吧！

第一波攻勢主要由長梯兵及長槍兵搭配進攻，如果我方的長槍兵能及時登牆推倒長梯，縱使敵軍來勢洶洶，亦不足懼。擊退第一波攻勢後，要爭取時間多補工事。本關中採石場離主館有段距離，多建幾座把牛人來加快採集石材的時間。前線的木質城牆仍有利用價值，趕快耗費木材加以補強、修復；因為有了這道木質防線，敵軍會佈署攻城器械來摧毀這道不甚重要的防線，重要的石牆防線就能保全。

至於原木造防線上的三座木質平台，不妨拆除以換回木料。石造城牆方面，一但石材充足有餘，趕快在單薄的城壁上再加蓋一道女牆、垛口吧！面對敵軍的箭塔攻擊，在城牆上增築塔樓為弓箭兵提供側射的射角，也是個相當有效的城防戰術。



[illegible]



[illegible]



大批援軍趕快開赴石牆防線



[illegible]



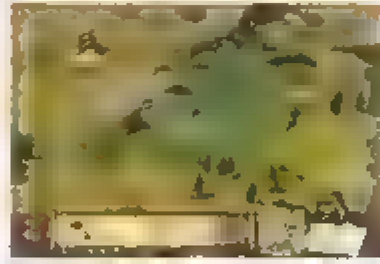
Mission 8 與魔鬼交易 Dealing With the Devil

本關最大的難處在於，食物來源所需的麥田跟達成過關目標所需的啤酒花田，都必須種植在地圖中央的綠色谷地，這使從另一側高地來襲的敵軍可以佔得地勢之利。初期石礦的開採還在起步，倒是木材堪稱充裕。

筆者的初期策略，是先將通往主館所在高地的缺口用兩座木門封住，然後用木牆把石礦也保護起來。這樣因陋就簡的工事大概可以擋住敵軍兩波攻擊，足夠玩家採石頭、種作物。之後再從木造防線往外推進，建造兩座石造的城門權充「高塔」。高塔的高度稍稍可以平衡與敵軍交戰時立足點的劣勢。石造城門強度足以抵擋攻城器械短時間的攻擊。

只要佈防的弓箭手數量充足，敵軍有時會到木造防線前自亂陣腳。本關中，筆者並不把所有的防線封死，因為AI有鑽漏洞的特性，反而會自動進入谷地中。木造、石造防線之間，就成了絕佳的口袋陣地。

待送給鼠爵二十罐啤酒後，他會送來一支弓箭手、長矛兵各半，約五十人左右的援軍。援軍雖是黃衣黃羊，玩家仍然可以指揮佈署他們，所以別客氣。援軍抵達不久，鼠爵才發動總攻，只要佈防良好，工事、兵員承受戰損難免，戰敗卻不至於。另外本關開始可以興建市場，有時交易點物資應急也蠻有用的。



石礦[illegible]



[illegible]

Mission 9 末路鼠爵 The Rat's Last Stand

這是一個持續四年左右的關卡，不過足以讓前進至此的眾領主們手忙腳亂一番。老鼠爵是這座城堡的領主，現在正準備要以猛攻奪回，而玩家只有一年半的時間，來強化原先設計不良的城池工事。

第一波由豬爵派出的大軍由長矛兵、長梯工兵及投石器組成。如果簡陋的城牆未被強化，投石器發射的巨石可能會擊毀城牆後，再命中穀倉，一旦食物告罄，再英明的領主也只能坐等支持度崩盤！待逐退第一波攻擊後，持續採集石頭，必要時建個市場，從市場買進石材來強化工事。除了增厚城牆外，記得興築高塔以利弓箭手射擊。

最後在鼠爵不成功便成仁的猛攻下，不只城外設施慘遭破壞殆盡，連城牆也門戶大開。所幸這是最後一波攻擊，筆者認為如果還有第二波，一定擋不住。而鼠爵自此也成了沒有領地的光桿爵爺。



Mission 10 獵蛇行動開始 The Snake Hunt Begins

本關一開始，玩家即擁有一支四十二人的部隊。用長矛兵解決高塔上的敵方弓箭手後，把己方的弓箭手派署上去，即可輕鬆俐落地解決掉主館上的敵人。筆者在通往主館的唯一斜坡上搭建一座大型石門，然後不停地佈署弓箭手，即可輕鬆解決本關來犯的所有敵人。

本關中較為煩人的是兔子與狼群，前者會破壞作物，後者會咬殺臣民。筆者在高塔上佈署弓箭手，清光所有試圖接近作物的兔子。狼群也在箭雨下，通通往生極樂去了。本關的過關條件，牽涉到受神職人員祝福的臣民比例，筆者直到建了四座教堂，才達成75%的目標。此外，過關過程中會遇上領主大婚，算是遊戲中的特殊事件，支持度會暴漲一陣子，別忘了趁機提高稅率，也算是另類「結婚禮金」吧！







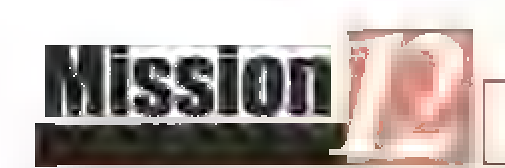
Mission 11 第一滴血 First Blood

本關有點棘手，不過只要撐過敵方一波波有十字弓兵的難熬時期，過關其實不難。筆者首先在石礦的旁邊安置主館，如此一來可以縮短石頭搬運的距離。先用起初的二十塊石頭蓋石造兵營，如此才能用起始擁有的長矛及弓訓練第一批生力軍。筆者接著建了五、六座樵夫小屋，因為防線太長，而採石太慢，準備以木頭柵欄先建一條大型防線。筆者建造了四座酪農場，它們可以提供牛皮給製革場，是本關過關的關鍵建物。製革場生產的皮甲是釘頭錘兵及十字弓兵的裝備，所以需要生產。

關卡開始時，製箭匠並不能製造十字弓。筆者是在三名身著盔甲的劍士殺進防線後，才出現一則訊息，說可以造十字弓了。劍士在近戰中可以說是超強的戰鬥機器，弓箭手只能輕微地騷擾他，筆者靠著附近的十個矛兵加上二、三個釘頭錘兵加上領主大人本身（別忘了領主也是個優秀的劍士）一起圍毆，才把這三個可怕的闖入者解決。

之後的過關之路可說是相當輕鬆，這時應該有足夠的石材，因此先在木造的簡陋防線後築起一道石牆。其次，只要準備起來生產十字弓兵，再把他們佈署在石造的城塔上，敵軍只是過來送死而已。之後靠著十字弓兵為主、弓箭兵為輔的策略，射殺最後一批進犯的劍士部隊，輕鬆地向十二關前進。





Mission 12 贖金 Ransom





本關一開始就有一支混合兵種，總數八十一人的部隊。值得注意的是，掘地道的工兵首次上場，善加運用的話，他們是破城而入的利器。蛇爵的城堡設防還算良好，弓箭手多在哨台的射程內；為減少傷亡，筆者打算從最靠近旁的城牆用工兵破城而入，一來此處防務較鬆，二來破城後，釘頭錘兵可以運用鄰近的階梯上城牆進行大屠殺。待肅清敵人之後，即應積極佈署防務以備敵人來犯。

不要因為原先城池構形不錯，就有不當的安全感；既然本關以收集一定數額的贖金為過關條件，保護賺錢的產業就變得非常重要！因此筆者認為，與其守城池，不如以城池為基礎，向兩側延展出一道防線。地勢低平的地方，就掘城壕以防敵軍靠近；無法掘壕的高地就以木柵保護城牆。

構築工事完成後，靠著左兩城門、周圍的弓箭兵、十字弓兵，敵人甚至碰不到城牆就掛點了。既然軍事上無危險，剩下的就是專心拼經濟了。本關中，釘頭錘的出口價格最高，一支可賣 30 元，筆者以它為出口大宗，積滿 6000 元，只是遲早的事。



Mission 13 蛇眼 Snake Eyes

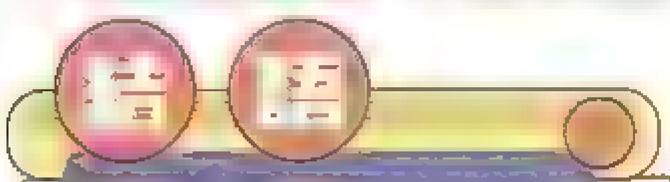




奸猾的蛇爵是該付出代價的時候了。本關雖是進攻型的關卡，可是初始時的基地仍有許多防務上的漏洞待補；小丘上的軍營沒有城牆的掩護，醫療場與石礦也可處於易受攻擊的不利位置。反觀蛇爵的主館主要是在高處，城牆堅固，高塔上佈有首次出現的器砲，對進攻部隊不無威脅。蛇爵雖然府庫充盈、物資充足，不過值得慶幸的是，似乎不會隨著時間進行而加強防務，我領主不必太過憂心。

所謂攘外必先安內，待把防禦工事構築完畢後，就可以好整以暇地整飭軍備，準備大舉進攻。過程中雖有蛇爵的死忠換帖、狗黨狐群領軍來援，不過只要設防得當，根本不成威脅。接著組成一支混合兵種的攻城部隊向目標前進，為了克制城牆上的器砲，切記派工兵建幾座移動式屏障掩護攻城部隊。蛇爵的外緣前方有箭塔，專門射殺敢膽來犯的攻擊者，解決之道有二：派步兵填壕去，或者仗著人多勢眾用人海淹過去，端視眾領主的人道精神及戰術修養。用投石機推毀城牆時，記得別破壞登牆的石梯，畢竟利用敵人的高塔來攻擊敵人才叫高竿。

戰場中會出現一種殺傷力極強的綠霧，是投石機射出的病牛，算是中古時期的化學武器；雖然準頭不能盡如人意，可是中者斃命，極適合用來削弱守軍的力量。所以在擊穿一個牆上的攻擊缺口後，英明的領主們記得讓化武發威一下。不待士兵主館擊殺蛇爵，光靠城塔上的十字弓手就能射殺蛇爵，拿下一盟碰進！



結語



受限於時間與篇幅，軍事戰役就行文至蛇爵人頭落地為止。相信能夠行軍至此的眾領主，無論就戰術指揮、城防構工都已具備相當水準，要言不繁，且讓各位竭盡所長，為國王與國家帶來無盡的和平與榮光吧！

秘技開發室

讓玩家可以更輕鬆玩遊戲



公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室－秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到20P跟20G的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

1. 凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2. 關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確過內容是否正確。
3. 秘技開發稿內容請標示清楚如何啓動秘技。
4. 秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。



◆15P ◆15G

三國群英傳三

●無限使用內政指令

先將內政指令數用完，然後再選擇【設定選項】，不論有無調動當中的選項，只要跳出視窗後回到主畫面後，內政指令數又會全部回復成最大值，這樣就有無限的內政指令數可以用。



◆15P ◆15G

金錢帝國二

Capitalism II

得到1000萬

按著[Shift]鍵然後按6789來啓動秘技模式，然後再按[Alt]＋[C]便可以獲得1000萬以上的金錢。

◆30P ← ◆30G

榮譽勳章：反攻諾曼第

Medal of Honor：Allied Assault

要啓動秘技模式，必須在捷徑後面加入以下的指令

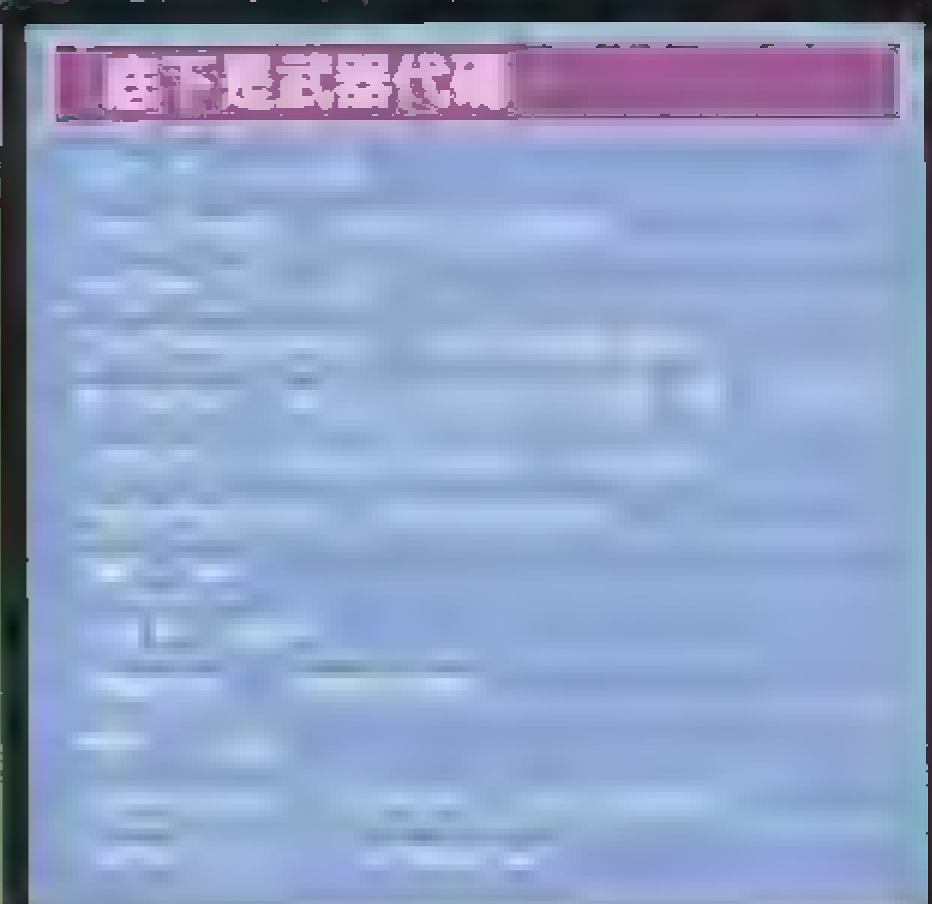
```
+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1
```

例如：

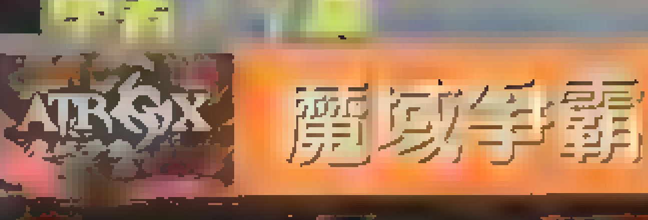
```
C:\mohdemo\MOHAADemo.exe +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1
```

或：

```
"C:\moh demo\MOHAADemo.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1
```



◆20P ← ◆20G



魔域爭霸

在遊戲中，按下 Enter 鍵後輸入以下秘技：

cool atrox	無敵
the rich man feed	特殊能力無限
atrox power up	遊戲中資源 α 3 及 β 7 各加 500 單位
whats the hurry up	立刻完成建築物





◆15P ◆15G

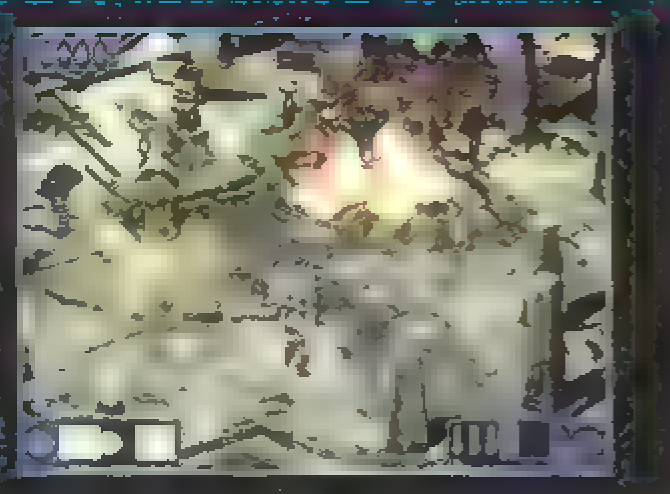
光芒之池－迷斯卓諾遺跡

Pool of Radiance：Ruins of Myth Drannor

[illegible]

在遊戲目錄\data的資料夾中，用文字編輯器來建立一個叫"cheats.txt"的空文字檔，則因此在遊戲中會顯示畫面更新率，同時若按數字盤的+鍵，您的隊伍還會得到若干經驗點數。



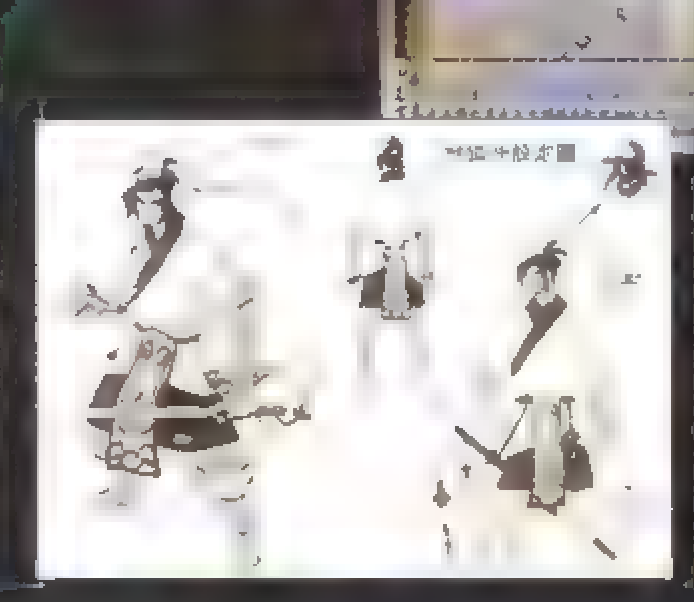


◆20P ◆20G

笑傲江湖2 五嶽劍派

讓弱點攻擊成功率百分之百的方法

與敵人遭遇時，當出現弱點攻擊成功並出現音效時，就停一下，然後就慢慢按攻擊，即可每次都出現弱點攻擊，但是不要按太快，盡量不要出現連擊，反正就是要先成功攻擊弱點一次，然後就可以讓你按的成功率百分之百。正確的來說，當命中一次弱點後，不要再連擊，然後一直連擊到下一次弱點出現後再停一下，然後再連擊，這樣子主角的攻擊就全是弱點攻擊。比如說打敵人打到第四次才出現弱點，假設第四次你打中弱點，此時停一下，然後再連擊三次，弱點出現後再停一下，便可保持所有的攻擊都是弱點攻擊。



◆20P ◆20G

三國趙雲傳

[illegible]

在趙雲學藝滿三年後，左慈會叫趙雲下山，此時玩家先不要離開，只要不停與左慈說話，就能一直得到技能點數。

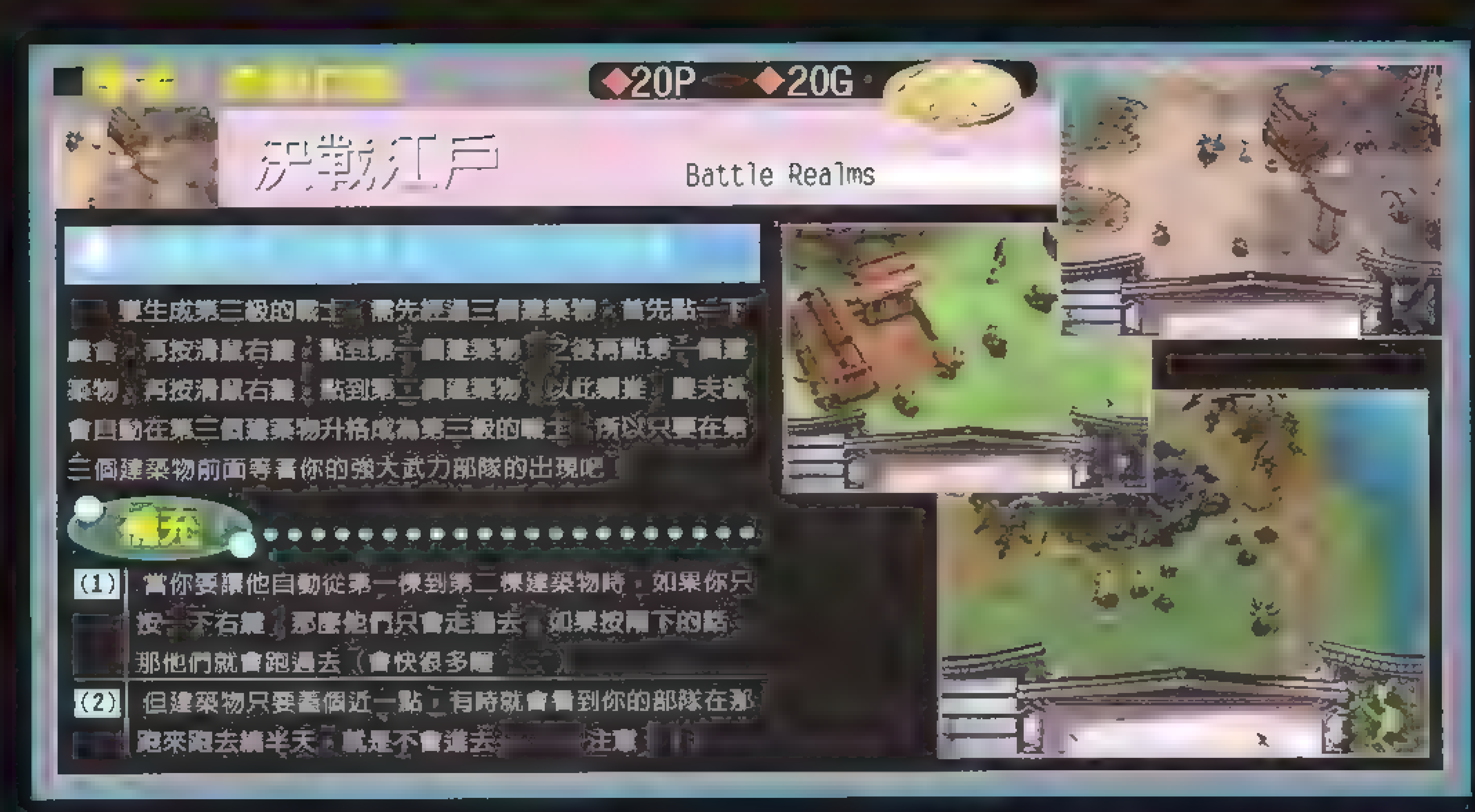
[illegible]

[illegible]（基礎攻擊+400）	[illegible]
紫水晶+[illegible]+白虎之魂+[illegible]	紫水晶+[illegible]+金剛之[illegible]+[illegible]金甲
七星劍（基礎攻擊+400）	李廣弓（基礎攻擊+300）
紫水晶+太極符+生命之心+倚天劍	紫水晶+神威之源+火鳳凰書+通天弓
[illegible]（基礎防禦[illegible]）	[illegible]（基礎防禦[illegible]）
紫水晶+雷神書+金剛之[illegible]+[illegible]	紫水晶+[illegible]之[illegible]+神行靴









◆20P ◆20G

Battle Realms

要生成第三級的戰士，需先經過三個建築物，首先點一下農舍，再按滑鼠右鍵，點到第一個建築物，之後再點第一個建築物，再按滑鼠右鍵，點到第二個建築物，以此類推，農夫就會自動在第三個建築物升格成為第三級的戰士，所以只要在第三個建築物前面等著你的強大武力部隊的出現吧！

(1) 當你要讓他自動從第一棟到第二棟建築物時，如果你只按一下右鍵，那麼他們只會走過去，如果按兩下的話，那他們就會跑過去（會快很多喔）。

(2) 但建築物只要靠近一點，有時就會看到你的部隊在那跑來跑去繞半天，就是不會進去，注意！



◆15P ◆15G

危城之戰

Stronghold

遊戲進行中一直按住以下的按鍵組合，便可得到相對應的效果



◆15P ◆15G

富甲天下3

Empire Earth

在武器店中，只要連續賣四個東西給武器店之後，就會出現只要一元的金箍棒可以購買，金箍棒可以增加武力、統率力和體力99。另外，將機關全買起來，就會跑出10個加農砲一個10圓，加農砲是個攻城武器，其能力是+100破壞、+100殺傷。


獵豔生涯淘金夢，
奇兵一出誰爭鋒？
世間財富歸我手；
美麗佳人險中求！
獵豔奇兵
Lady Hunter
史上第一個同時讓你追逐金錢與異性的遊戲，
讓你模擬真實商場，更讓你挑戰真實情場！
個美女、二十四種結局；數十種物業，
上百種攻略方式！
舞廳、酒吧、網咖、健身房、KTV、三溫暖，
最新潮的物業讓你自由選購！
清純學生、玩酷辣妹、偶像歌手、溫柔女醫，
最媚惑的迷情等你快速展開！
更有各種有趣的小事件，由爆笑的NPC
引發，讓你欲罷不能！！
超
ㄅㄤ、
好
玩
發行
詮積資訊有限公司
研發
大野狼工作室
(02)25912712


© 2000-2002 TAIWAN IGL CORPORATION
鍊金術工房
做出圖片了。
NT 399元 for Win98/ME
2002年2月的感動~



歷久難忘的情緣，
刻骨銘心的劍俠，
在這個冬天演繹出一幕幕動人的詩篇……
新劍俠情緣
多重結局
動人情感
道出南宋亂世兒女情仇
即時戰鬥
給你暗黑破壞神式感動
山水清靈
重現神州大陸各地風光
金山



大受好評的
天下第一傳奇，等你搞定！
武林群俠傳
快意的冒險旅途／認真的養成系統／自由的角色扮演
天下第一 武林無敵 等你挑戰
新劇情、新格局，自由趣味超越網路遊戲，
年度最受期待，開創武俠遊戲新視野！
武林風波 快意冒險 自由闖蕩
上至武林大會，下至小老百姓的各種疑難雜症，
每一個場景角落，都有問題等你行俠仗義！
天下豪傑 是敵是友 隨你結交
友好度設定培養，任憑結交各式武林豪傑怪客、
和俠女們談戀愛，交遊天下或人人唾棄，全靠自己！
拳掌刀劍 詩書射樂 任你修練
融會琴棋書畫各項技藝中鍛鍊武學新境界，
交叉養成、小遊戲模式，自己玩出武林壓箱寶！
全球銷售超過20萬套
雄霸單機市場之原創RPG遊戲
金庸群俠傳
經典遊戲【金庸群俠傳】製作小組 河洛工作室 創世紀雷霆鉅作

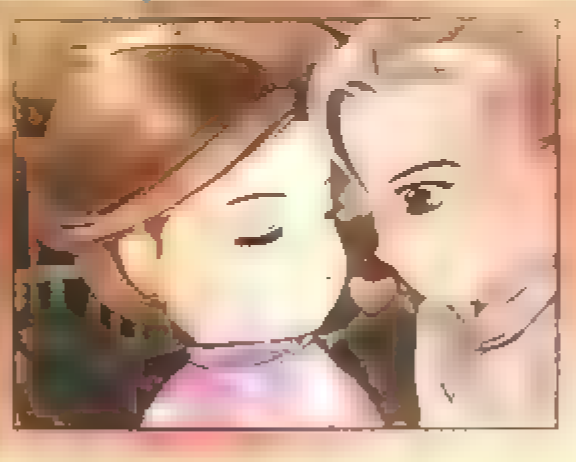

蜀山外傳
A destined calamity of zu
紫青劫
紫青飈九天
血劫染萬里
前世情未了
今生緣再續
前世，南海掌門、天穹樓主。
不變的真情，不變的心。
卻要面對同樣可怕的敵人—血神子！
前世，不幸雙雙犧牲！
今生，奇蹟能否出現？
前世今生 劍仙輪迴再續前緣
正邪鬥法 三界法寶各顯神通
擬真場景 仙境魔界對比鮮明
即時戰鬥 屬性剋敵考驗反應
靈珠系統 親手培養超強道具
紫青雙劍 合體威力血魔辟易
化作萬千劍虹縱橫人間


麻將寫真館
Just For You !!
☆創新插花設計，胡牌對中樂透大獎、美眉愛你愛不完哦！

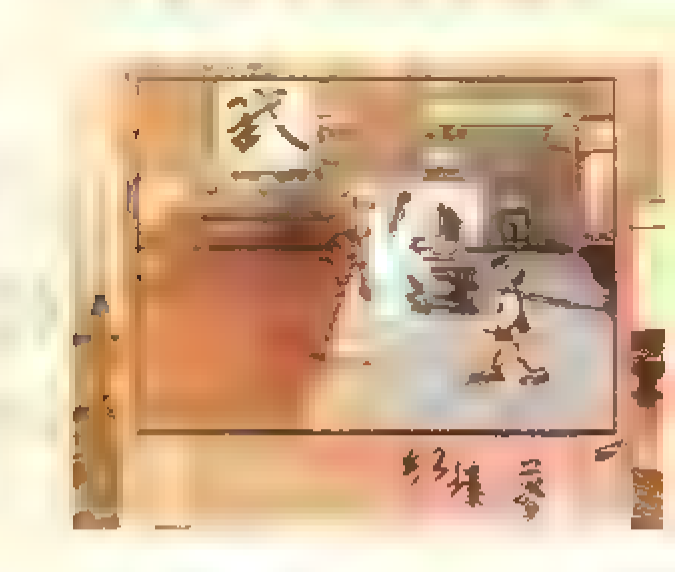
在最黑暗也最有希望的時代與城市中，創造璀璨愛情的養成遊戲











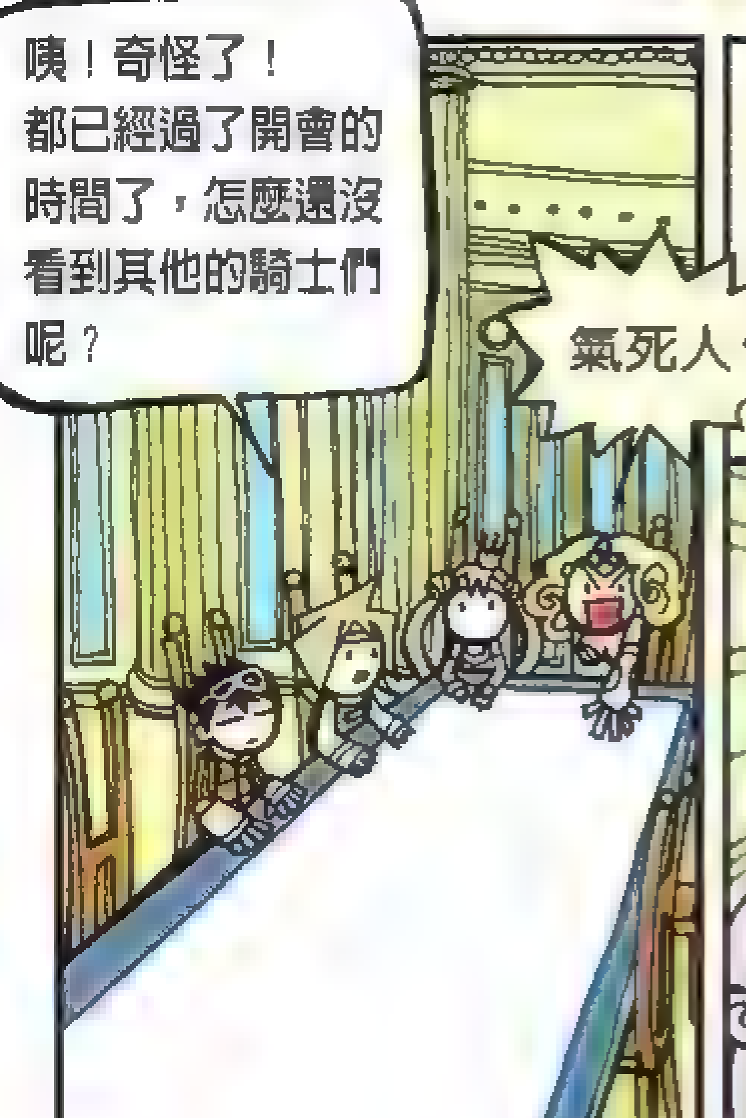


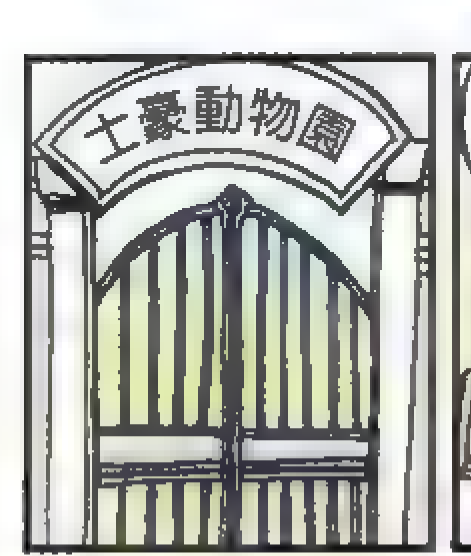
MUCH 新聞台代言人

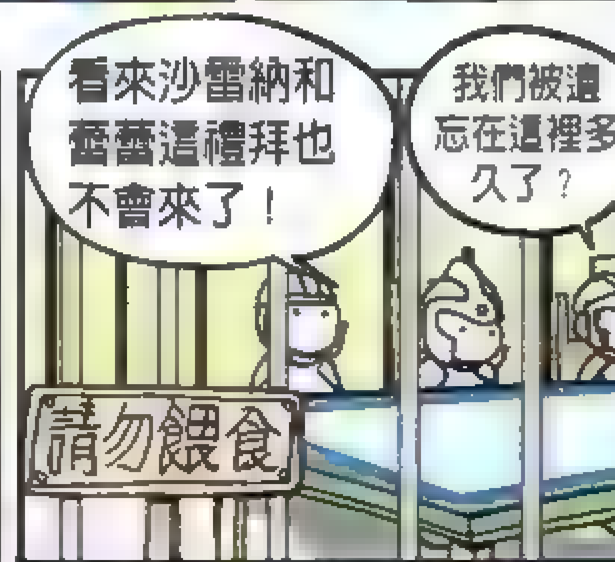
徐若瑄

- 年代網際MUCH電視台全力支援、技術指導的跨媒體經營策略遊戲。
- 45度視角，二十多個部門，十多種攝影棚，場景數十種電視設備器材可供選擇建造，設置你自己夢想中的電視媒體園區。
- 從沒有錄影機，所有電視節目都是黑白直撥的遠古蠻荒時代，一直演進到用SNG與直昇機現場連線的現代，到虛擬攝影棚的未來夢幻電視世界，一步一腳印，讓你完全經歷一部電視發展史詩。









遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

三國之鼎海風雲 II p300
天使演唱會 p302
至尊麻將3-麻將高峰會 p304
神月紀事 p306
創世紀戰3 .... p308
星際總部 p310
戰士評議學堂 p312

聖獨角獸騎士團

聖騎士—路易王

三國之星海風雲II



誰也沒有料到，一千八百多年前那段群雄鼎立的中國古史，竟然會在現今的遊戲領域中一再而三的推陳出新，歷久不衰，全世界沒有任何一個題材有辦法出現在這麼多不同類型的遊戲當中，不只日本、台灣對這段歷史愛不釋手，連新興的遊戲勢力—韓國都無法抵抗三國的魅力。以下要評議的又是一款使用三國人物當背景，但骨子裡卻是完全模仿自「星海爭霸」的即時策略遊戲。

早在一年前，筆者就接觸過這系列的第一個作品「三國之星海風雲」，當時韓國的遊戲開發正處於起飛的階段，[illegible]一代的表現已經有一定的水準，只是偏重武將的能力使得遊戲到後期幾乎只要仰賴武將就可以橫掃地圖上所有的敵人。當時一代只有劉備、曹操兩方的部隊可以選擇，直到兩年前該公司所推出的資料片「霸權的野心」中才又加入孫權陣營。而這款最新的二代作品已經完全跳脫過去的影子，除了劇情部份稍有銜接外，無論界面、圖像、部隊設定與角色能力都大不相同，[illegible]「[illegible]」的設定[illegible]「星海爭霸」的[illegible]，完完全全的[illegible]。

本遊戲的畫面跟前作的差異不大，不同於前作明亮的色彩，遊戲地圖比較偏向灰暗的色系，而部隊的造型完全跳脫了前作的現代感，兩個作品看起來似乎不是同一個小組的作品，不過比起目前一些歐美的即時戰略遊戲，「星海風雲」的畫面仍然略遜一籌，武將施展魔法時的效果也沒有想像中華麗，最多只是維持「星海爭霸」的水準而已。



遊戲背景接續在資料片之後，吳、蜀、魏三國[illegible]了[illegible]的[illegible]，[illegible]於[illegible]各自歸屬在不同的時空，但在[illegible]背後[illegible]著一個黑色安息日教的[illegible]，加上每個陣營都有各自的[illegible]，因此[illegible]了[illegible]的[illegible]大戰役，每場戰役裡又會有三個任務，玩家[illegible]要[illegible][illegible]大戰役，[illegible]整個遊戲的[illegible]。

雖然[illegible]不足[illegible]，[illegible]下，相信玩家進行遊戲時將能更[illegible]，[illegible]「星海爭霸」[illegible]，[illegible]表現不盡理想，筆者不是[illegible]能接受[illegible]，[illegible]、[illegible]權的[illegible]，相信對[illegible]玩家們[illegible]



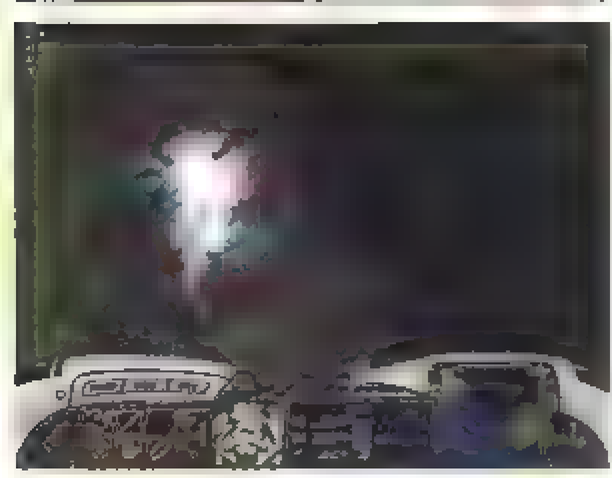




史，只能說或許韓國沒有「出師表」的譯本吧！不但諸葛亮背叛蜀國，連也許諸葛瑾也是以黑色安息日教主的身分潛伏在孫權身邊，搞得吳國雞犬不寧，[illegible]。另一個例子[illegible]在戰役中明明已經讓曹操成功的[illegible]叛徒司馬懿的部隊，但下一關的劇情卻表示曹軍被司馬懿大敗，劇情跟任務內容一點也無法連貫在一起。

而翻譯上的錯誤更使得劇情的前後不接[illegible]，語意文法亂七八糟，翻譯人員之低劣把劇情描述得顛三倒四，至目前為止筆者還不知道吳國將領之一的"左底者"到底是翻譯自何人，沿用三國人物卻沒有好好發揮該時期的背景優勢，白白糟蹋了這麼一個好題材。還好將此款遊戲引進的代理公司雖然把翻譯搞砸了，但在配音的部份卻用了很多苦心，除了劇情請了專業的配音人員來朗誦外，遊戲裡每個單位的配音也十分得體，各個武將都有各自的台詞，筆者尤其喜歡孫尚香的配音，這是第一個配音配到讓筆者很習慣的即時戰略遊戲，這方面要對代理公司的努力報以熱烈的掌聲。





而在單人連線的任務設計上，幾乎所有的任務都千篇一律，不是到達指定的地點，就是全滅敵人。另外跟其他同類型遊戲不一樣的是，本遊戲任務一開始時敵方的部隊通常不多，防禦措施也很少，只要讓我方的武將在戰役一開始就衝入對方的基地內，通常可以在對方還沒生產出強力部隊前將該基地殲滅殆盡，使得遊戲的難度變得很低，也比較缺乏令人一玩再玩的念頭。

遊戲跟「星海爭霸」的雷同之處，我們可以從吳、蜀、魏三個陣營中完全不相同的生產與建設方式看得出來。這三個陣營不再像前作一樣全部都是以機械為主力，只有位於科技世界的蜀國仍然以機械部隊為主，統一古代世界的曹操則開始仰賴人類戰士以及召喚獸，至於被趕到魔法世界的孫權則依靠魔法師與魔法生物建立了自己的王國。三個陣營各自有不同的生產方式與兵種特性，有些生產或攻擊方式有着濃厚的「星海爭霸」影子，三個陣營中一些特殊能力如隱形、晃氣魔法等都大同小異，不像「星海爭霸」讓不同種族有著屬於自己發展類型與攻擊方式。此外，遊戲中去除了寶箱，但加入了商店的設計，玩家可以在商店裡購買各種強力的物品，甚至連攻擊力超強的呂布都買得到，可惜不是每個地圖都會有商店，在地圖上看到商店的玩家們別忘了要把握機會大肆採購。

遊戲中完全仿造「星海爭霸」的操作界面還稱順手，只有在熱鍵的部份例外，這個部份不是以對應的字母來設計，而是以QWER與ASDF兩排熱鍵來規劃，這種對應左手的設計反比熱鍵的使用更加方便，不用再到處尋找鍵盤上的按鍵。比較小的缺點大概只剩下記錄檔案無法刪除而已。

而在多人遊戲方面提供了各式各樣的連線方式，由於三個陣營的部隊差異頗大，因此戰術也十分多樣化。比如魏國的建築師由於可以在初期就轉職為戰士，相當適合用來快攻，而蜀國的TX變身機械人射程超長，可對空又可對地，在中期是最強力的進攻部隊。至於吳國部隊雖然初期就可以生產具有石化能力的雙頭蜥蜴，但使用的難度頗高，魔法防禦塔防守起來又過於艱苦，使用的人反而不多。連上韓國的伺服器一看，可以發覺這個遊戲在韓國十分受歡迎，而且每個人使用的戰術也相當多樣化，但伺服器上的台灣人就寥寥可數了，浪費了該遊戲在多人連線設定上的精華之處，這是比較可惜的一點。





遊戲護照
GAME PASSPORT

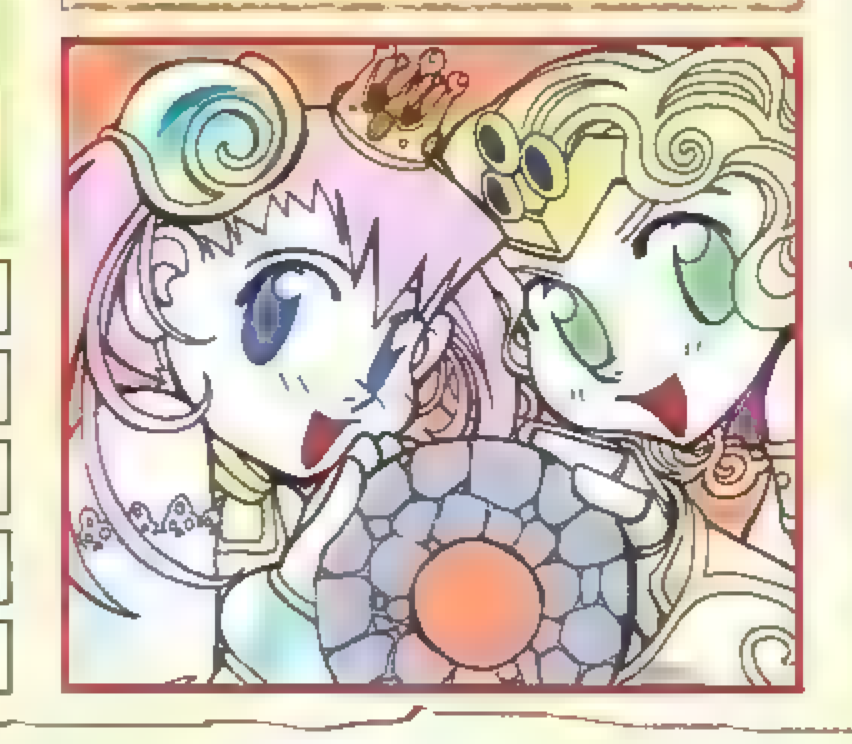


•三國之星海風雲Ⅱ•

設計公司　DS Game
發行公司　EZ Soft
遊戲類型　即時策略遊戲

操作	遊戲的操作界面還稱順手，熱鍵設計也十分理想
耐玩度	單人任務單調且難易度太低，多人連線值得一試。
劇情	故事情節過於天馬行空，翻譯太過生劣。
聲效	音樂頗符合遊戲氣氛，中文配音傳神值得讚許
畫面	畫面維持兩三年前的水準，部隊設定頗見巧思

以三國武將為人物設定的“仿星海”即時策略遊戲，聲光效果停留在「星海爭霸」的水準，但劇情、部隊設定與戰役設計都不如這個四年前的作品。



E-MAIL信箱 jingkuo@ms27.url.com.tw
聖騎士－麗莎



天使演唱會

以逗趣、可愛的「魔女帕妃」系列遊戲為其風格代表的工畫堂「黑貓組」，推出了以音樂為主的遊戲「天使演唱會－心之協奏曲」，這一次玩家必須手腦並用，大練一場眼力與手指的協調動作，讓聲優美妙的歌聲銷弭平常打打殺殺的暴戾之氣！

青梅竹馬的男主角高吉和女主角瑟菲，加入了商隊離開了故鄉前往哈夢市。他們是一對懷抱著成為佛提爾琴音樂家與歌手的夢想搭檔在盤纏用盡或是遇到危險關頭，他們神奇的音樂與歌聲，總能幫助他們脫離難關，也幫助許多人們化險為夷而同樣也想成為歌手的克麗債，則是在他們前往參加王都舉辦的歌唱比賽途中遇到的一位嬌生慣養的大小姐，雖然脾氣不太好，但是卻會在朋友有難時拔刀相助；另外神出鬼沒的可可娜小姐，則是一個愛捉弄人的女孩子，在高吉身邊扮演時常提供協助的角色。相信愛、勇氣與歌聲，是能夠讓正義打敗邪惡的精神，就是這款遊戲所想要的表達的。到底在遊戲最後是誰拔得歌唱冠軍頭銜？高吉對於瑟菲若有似無、日久生情的情感到底有沒有歸屬？玩家都要自己親身體驗才知道。







不過，不要以為這是一般的養成遊戲，雖然主角們身懷音樂絕技，在音樂的表現當然就不可或缺，也不可落俗囉！遊戲隨玩家畫好設定難易度後，開始進行遊戲中，玩家將遇到一堆事件和人物，而展開前往王都的冒險之旅。如同一般的養成遊戲，對話視窗是用按鍵直接跳過，但是也有需要玩家下決策的選項，當然事件會朝不同方向發展，但是基本上最後目的一定是朝著王都前進的

當第一首曲子出現，要是沒詳讀手冊的玩家，這時一時間可能會被追不上的指令所慌張，沒錯，這個遊戲最大的特色，就是在聲優和音樂方面的表現！聲優優美的歌聲一開始，歌曲音樂的優美與壯觀就看玩家扮演的琴師角色功力如何囉！這些音符是用英文單字來代表，玩家要熟記英文單子的位置，左手要熟記「A」、「S」、「D」、「F」的位置，右手則要熟記「J」、「K」、「L」的位置，不過只要順著節奏就會發現，灰色的音符「A」、「+」、「:」不用按下也不會影響分數哦！隨著音符前進，玩家必須要讓音符在指定線和方框中被按下，就可產生COMBO的效果，使得加分倍增。

分數底下有五個表情，表情主要功能是顯示玩家過關與否，每場至少要四個表情以上才可過關。表情下方的一排燈，則顯示加分和扣分狀況而上下重疊的音符也必須雙手同時按下才是正確的指法。演奏中，玩家只要出了一個差錯或是表現差強人意，瑟菲就會冒冷汗或爆青筋，而男主角也會垂頭喪氣的表示：我錯了。不過這些並不影響歌曲的演唱，只有最後表情才能決定是否過關，好在遊戲設計的人性化些，當玩家失敗時，會有繼續挑戰的機會，不會讓玩家遜到慘







不忍睹～～。遊戲進行中沒有選單畫面，只有當玩家完成一首曲目時，自動出現存檔畫面進行存檔。

最重要的部分當然是聲優的表現了。由曾配過「純情房東俏房客」的名聲優：堀江由衣為瑟菲配音，[illegible]讓瑟菲有點怯懦而溫柔的個性發揮出來；而堀江也是一位近期急速竄起的偶像聲優，歌聲也非常動聽，玩家可以仔細欣賞。

遊戲中還提供了像是寫真集的畫面功能—「旅途的回憶」，讓玩家在結束某一任務或是發生了某一事件時，每美美的圖案可供回憶，全都是瑟菲可愛的臉龐呢！當玩家進行主線任務時，也就是在地圖上選擇了其他路途，分線任務的圖片就不會收錄到這本寫真集裡頭。這時候存檔的功用就出現囉！玩家可以回去某些檔案中再去經歷之前沒進行的任務，這樣就可以把其他圖片都收集成嚕！在劇情上設計了一個迷宮任務，是比較別出心裁，也多了一個簡單的解謎和戰鬥事件，讓整個迷宮的行動變得更加充富挑戰性！

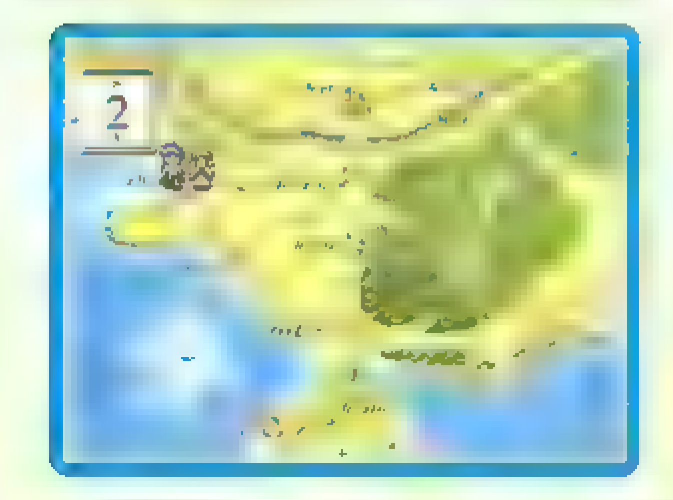
遊戲中還有過關後的娛樂功能—「自選演奏」，當玩家過完一首曲目的關卡後，就可以在電腦裡記憶，玩家可以三不五時上去自己練習讓自己的成績更好，要是遊戲不想進行下去時，也可在此下一番練習，讓指法純熟後在進入遊戲，就可以輕易過關

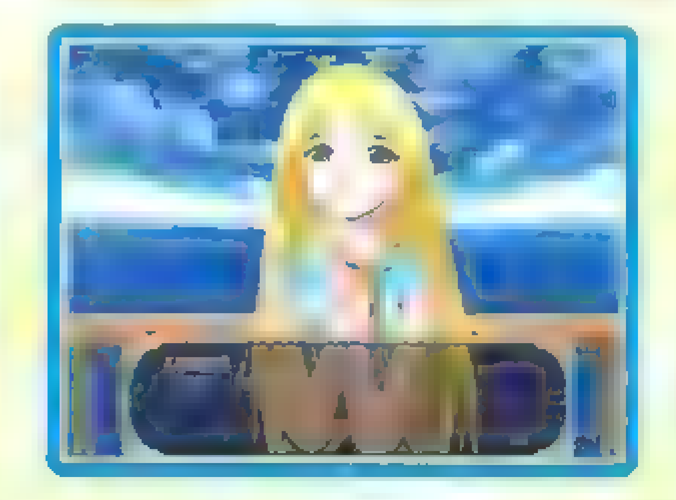
而「音樂大考驗」的功能中，才是要讓玩家純粹以測試自己實力的遊戲方式，玩家一次可以選擇三首曲目連續進行計分，挑戰自己的排行榜，不過還是要進行遊戲劇情後才會有曲目出現哦！

遊戲劇情中有許多交代不清的地方，或許是為了可以產生二代劇情，有些人物的身分和出身都十分撲朔迷離，但都是會給玩家有很大的幫助的。遊戲對話中也會讓玩家有下一步的訊息參考，所以遊戲進行十分流暢、便利，玩家只需要好好的熟練音樂關中的指法即可。

因為音樂的遊戲創意，使得耐玩度提高，而且曲子的創作十分動聽，抒情、搖滾、快板、慢板都有的變化，讓遊戲進行也較不會那麼枯燥，有鬥志的玩家一定願意多聽幾次；再加上要四張表情才能過關的條件，失敗再來的意願一定很高嚕！而聲優美妙動人歌聲，也讓這款「天使演唱會」更能完美的呈現。遊戲手冊中還附有畫家手稿、設定手稿和聲優採訪記錄，玩家可以好好欣賞，各個角色們定裝的過程哦！



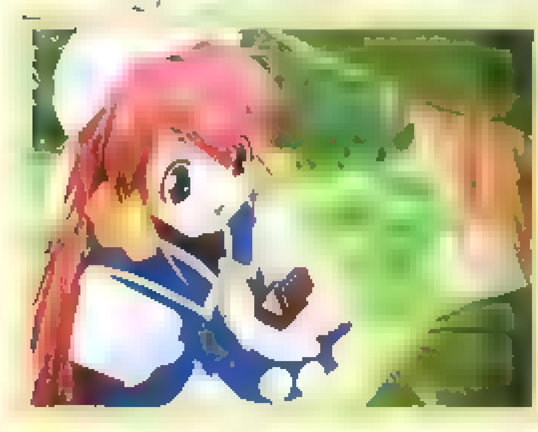






遊戲護照

GAME PASSPORT

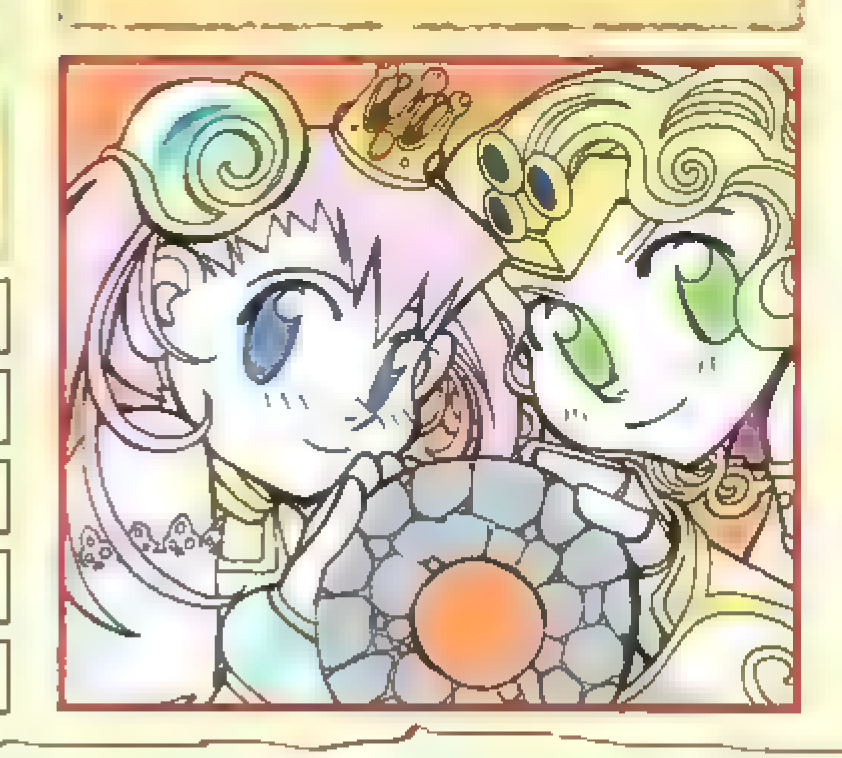


天使演唱會

設計公司：工畫堂
發行公司　大宇資訊
遊戲類型　模擬

操　作	只需一指＋英文單字位置記憶，就可完成遊戲
耐玩度	玩家勢必要將所有畫卡收集完，才算完成任務！
劇　情	有些地方交代不周，讓人一頭霧水。
音　效	由玩家自行跟隨節奏創造音樂，最變化多端哦！
畫　面	創新可愛的音樂畫面，十分討喜。

遊戲方式別出心裁，但是劇情方面稍嫌薄弱。



聖騎士－T.M.C



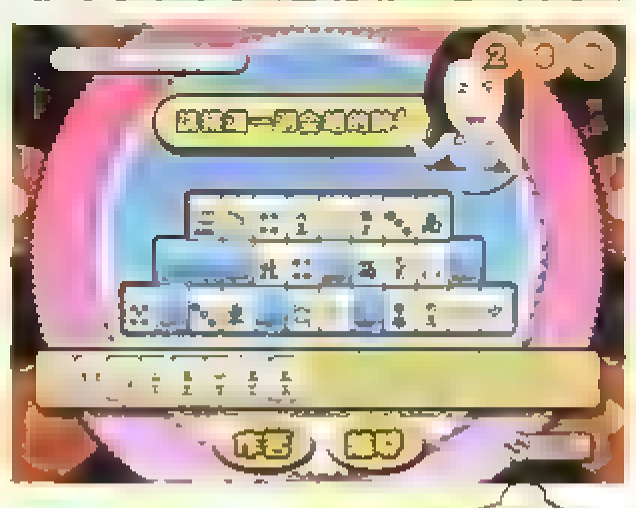
至尊麻將3－麻將高峰會

春節來臨時，總是遊戲市場的旺季，尤其是麻將類型的遊戲，更是如雨後春筍般的出現，因為不論經濟如何蕭條、天氣如何寒冷，獨獨澆不熄的熾火，唯有大家心中好賭的性格，從樂透彩券不斷的熱賣即可見一般　由帕米爾資訊推出的《至尊麻將3－麻將高峰會》（之後簡稱「麻將高峰會」），結合了台灣十分發燒的兩個議題－政治與麻將，以下咱們就來瞧瞧，它是否同樣有令人瘋狂之處？

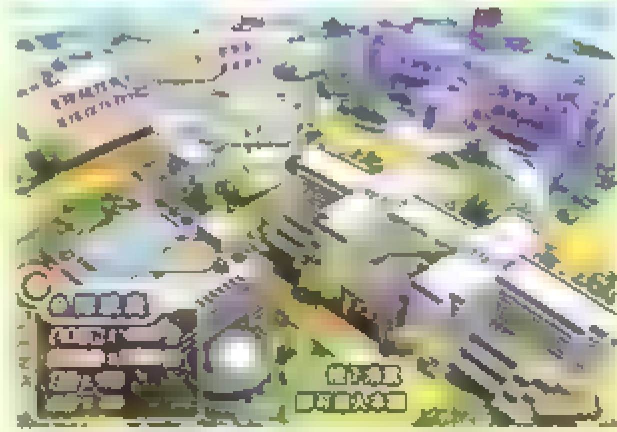
除了「至尊爭霸戰」與「政權爭霸戰」等二個基本的模式外，遊戲還有「賽前觀摩會」的模式，它的作用，基本上與上一代的「見招拆招」類似，都是提供新手藉此在牌桌上實地了解麻將的基本規則與簡單的戰術運用。雖然它號稱可看出每位對手的牌風，但筆者認為，實際上他們之間的差異並不大，很難符合所謂各有特色的定義。

配合網路時代的到來，如果沒有提供線上與人對戰的功能，恐怕就非是一個遊字了得的，所幸，「麻將高峰會」沒少了這部份的設計，且它不似某些麻將遊戲，連線對打還得額外付費。不過，可惜的是，該公司的網路遊樂場彷彿連線不易，在不同時段，有許多次筆者根本無法進入，看了諸多網站關於本遊戲的討論文章，感覺有點冷，所以絕非是因為同時有太多人上線而致使的結果，它的穩定性似乎也不是很好，有時當大家同時聽牌時，就會突然斷線，難道便宜就真的沒好貨嗎？

另外的「輕鬆小棧」模式，原則上立意甚佳，在血脈賁張之餘，有些怡情的小遊戲，如考驗記憶的翻牌對對碰、像吃角子老虎的超級小瑪莉、在規定時間內湊出能胡牌之牌支的湊

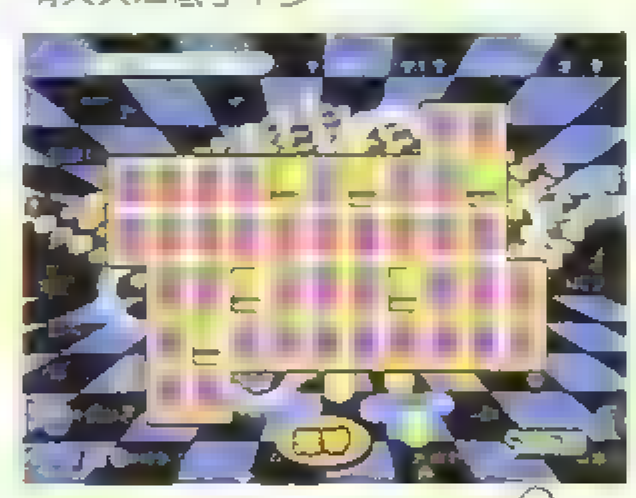




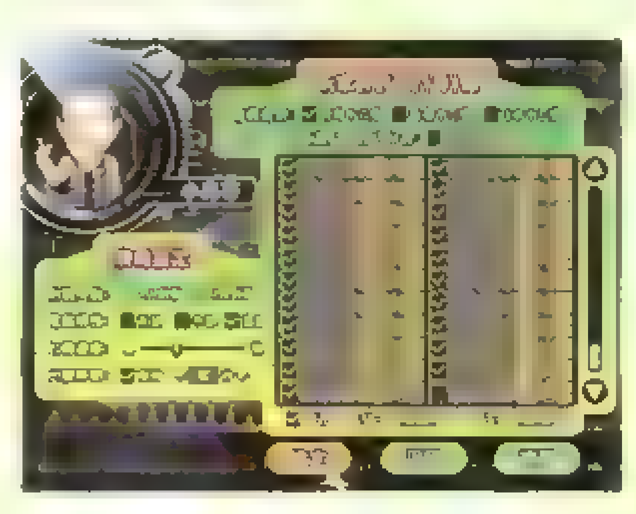


牌大作戰等，可是若能再更精緻些，應該可得到更高的評價。

麻將遊戲中，故事情節的搭配，雖不是重頭戲所在，也沒必要非高潮迭起不可，但如本遊戲，在「政權爭霸戰」中，完全沒有劇情交待，只以一張照片（如：立法院、市政府），即代表每個小關獲勝的結果，緊接著便進入牌局設定畫面，就連稱霸了總統府，也完全沒有動畫之類的設計，亦未免太陽春了；「至尊爭霸戰」模式亦同，努力解決了所有對手後，就直接回到主畫面，真是讓破關的愉悅心情大大降低了不少。



「麻將高峰會」的說明書中清楚的介紹了關於麻將的規則、步驟、玩法、台數以及牌型介紹，對於新手們，是一本好的入門指南，而其中提到的麻將戰術、技巧等，雖然與坊間某些的麻將書籍雷同，可是大體上而言，都屬公認的法則，故也無抄襲等問題，還是算得上優良的教材。不過，相對的，因為它們的普遍性，所以在真實戰場中，可能許多人都知道這些道理，故如同股市般，沒有一種分析是絕對正確的，要成為高手，還是要自己好好體會箇中衍生的含意。說明書中排版是讓人最不滿意的部份，字型、字體與顏色不論是在標題，或內文從頭到尾幾乎一樣，縮排與否也沒有一定，底紋雖然顏色不深但花樣繁雜，有喧賓奪主之勢，使整本書並不容易閱讀。

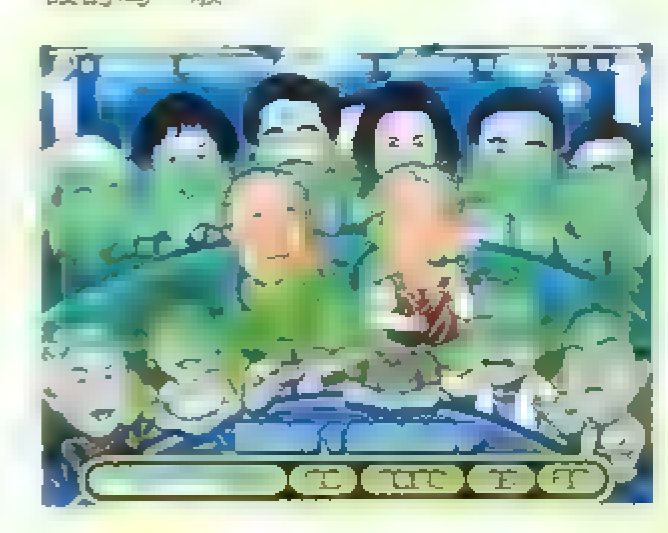


由於地域的不同，麻將分為十三張與十六張兩種，本遊戲除了提供可任選這二種張數的玩法外，它甚至將十三張又細分成廣東版與日本版，而三種麻將的規則與台數有許多不盡相同之處，所以玩家真的能充份領略關於各種麻將的樂趣，若是不滿意台數的設定與賭金的大小，也可以自行調整

玩家們可扮演的角色，全是家喻戶曉的政治明星，對戰時，大家皆會以全程語音的方式來製造氣氛（但四人對戰模式中，坐您上家的人，聲音會變得不是很小聲，就是完全沒聲），可惜時機上並非全都配合得宜（好比，玩家才打第一支牌，且是風牌，下家竟會說，這麼青也敢打，像這樣讓筆者懷疑他們是否太累而語無倫次的對話還不少），而他們各人所屬的政治名言，當然少不了穿插在言談之間，算是相當有趣，假如聲音再學得像一些，名言再更有變化點，一定還能增色不少。

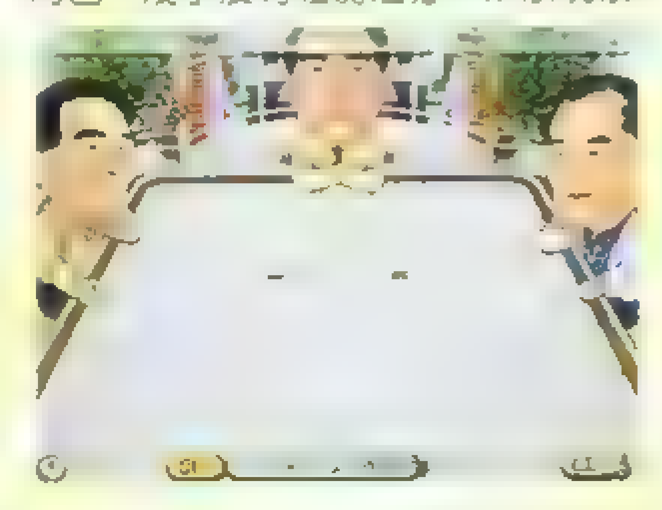
關於角色們的造型，神韻方面都有掌握到，當面對不同的情境（如放槍），他們還會有不同的表情，不過，就如同對話的問題一樣，會出現不適宜的表情反應，因為設計者是將幾個不同的表情串連，用持續式的播放方式，所以對手們都恍若腦產生病變的人，出現對玩家扮鬼臉的情形。畫面的背景是以3D的方式繪製，與人物貼圖的搭配，雖稱不上完美，但頗賞心悅目，可是麻將台的花樣與麻將的色彩，就有待改進。

為了增加遊戲的耐玩度，「麻將高峰會」安排了三種難易度供玩家選取，如果純是牌技好，筆者沒話說，可是如果所謂的高級牌技，還包括了拿好牌這項，好像就有作弊之嫌，在高級的模式中，對手們常很輕易的三二下就聽牌，讓人感覺如同深陷老千設的局一般。



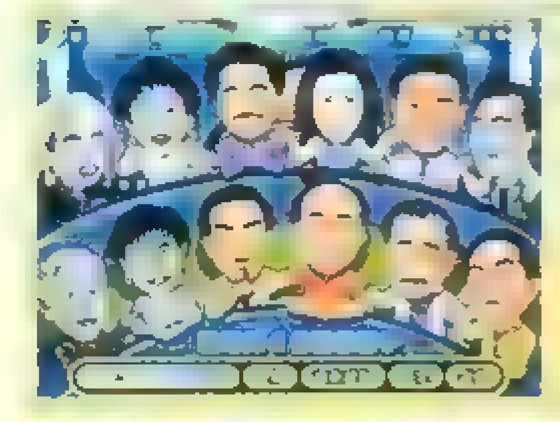
此外，遊戲中某些設計也很奇怪，如「政權爭霸戰」模式中，有時規定四人較技、有時又是二人，不知標準為何？而且即使牌友們的籌碼並未輸盡，只要低於某個程度時（付底的錢還綽綽有餘），仍會出局，而被其他的牌友頂替；不知是否為了延長玩家們過關所花的時間，電腦所扮演的角色，幾乎沒有強弱之分，所以玩家常可發現，當對手們頻臨出局邊緣時，又會有奇蹟式的連續大復活，簡單的來說，電腦的對手好像循著大家輪流胡的規則在走，就是不讓任何人輕易出局，換言之，想一個個做掉對手並不容易；當可以碰時，電腦會提醒您、日本十三張原本沒台不能胡，設計者考量到娛樂性，將此規則改掉、不能胡時，電腦也不會讓您詐胡，可是摸到花，若沒有先補牌就直接打出卻會造成相公，這是什麼邏輯？如果是為了不傷害初學者，而採保護措施，又為何有不小心也會造成相公的情形，如果是為了讓玩家體會真責的戰役，又怎會有不給胡、碰提醒的情况。

雖然「麻將高峰會」有些尚待改善的地方，不過，對於提供基本娛樂性的角色，它絕對能扮演得很稱職，您是常四缺一的麻將迷嗎？或是新手上路的牌友們呢？也許可以考慮讓這款遊戲陪陪您！





遊戲護照
GAME PASSPORT

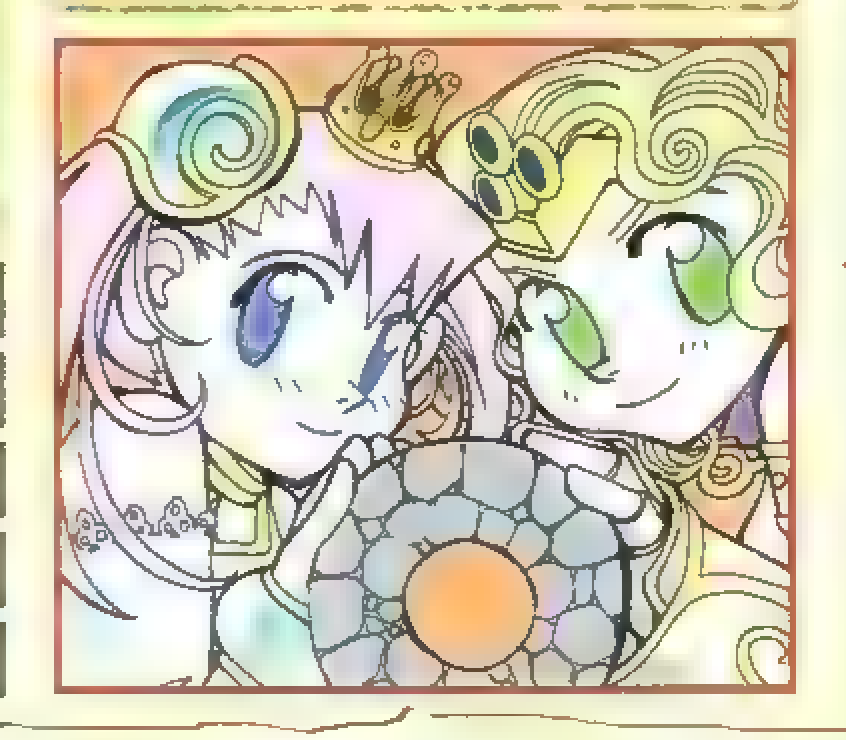


至尊麻將3

設計公司：帕米爾
發行公司：大宇
遊戲類型：益智

操作	除了選角色的畫面不順暢，大體而言皆易上手
耐玩度	關數雖少，但麻將玩法多，故仍具相當耐玩性
劇情	好像沒看到有這部份的設計。
音效	樂曲普通，從配音若更像些，可能會較有趣
畫面	唯妙唯肖的人物造型，光看就頗有趣

以麻將遊戲來說，「麻將高峰會」表現中等，有一些蠻不錯的設計，也有令人不敢恭維的安排，您對遊戲的標準若非很嚴苛，也許會符合胃口。



神月紀事

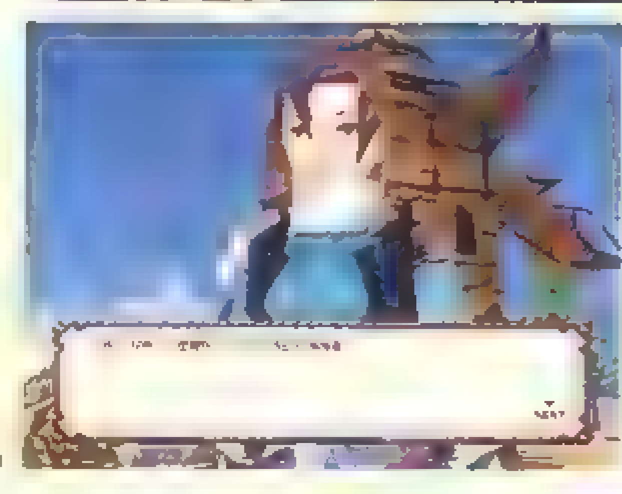
這款遊戲從開始預告到正式發售整整讓玩家等了將近兩年之久，對於一向發行美形人物的台灣帝技爺如來說，「神月紀事」的人物原畫設計果然讓大家耳目一新，而且不同於該公司一向使用的2D畫面，「神月」的畫面完全使用3D的方式所構成，連戰鬥都直接在地圖上發生，比較傾向於動作角色扮演遊戲。不過遊戲內容是否如其包裝一樣吸引人呢？那就見仁見智了。

本遊戲於其人物[illegible]設計來說的確非常吸引人，[illegible]進入畫面之後，3D的人物[illegible]有變化的層面，[illegible]模糊，[illegible]主要的[illegible]表情[illegible]，完全看不出其[illegible]，[illegible]在畫面上的[illegible]的一[illegible]，[illegible]中[illegible]，配合上玩家可[illegible]視角的[illegible]，一些[illegible]切換成[illegible]的角度來[illegible]可以感覺到十足的[illegible]的霧化設計也使[illegible]更有深度[illegible]，大概只有某些[illegible]，[illegible]硬體配備[illegible]要求[illegible]，筆者的硬體配備[illegible]，但[illegible]的3D[illegible]，在更[illegible]解析度下[illegible]比本遊戲高上[illegible]，筆者將解析度調整為640 X 480，畫面的跳格有時[illegible]人難以[illegible]的3D[illegible]，[illegible]天[illegible]。

[illegible]，基本上來說[illegible]，[illegible]一[illegible]，[illegible]，但[illegible]不至於[illegible]，[illegible]搭配上有[illegible]，[illegible]上發[illegible]，筆者[illegible]一樣，[illegible]可以將[illegible]，[illegible]攻擊時的聲音[illegible]，[illegible]一定需要更吸引人。

[illegible]，在玩家操作[illegible]選單[illegible]了點，由於[illegible]中的物品選單是[illegible]，不論是武器或是道具全部都在同一個選單之中，有同樣的物品也不會[illegible]在一起，所以東西[illegible]就是雜亂無章，玩家根本不知道[illegible]，[illegible]要找一個東西[illegible]，十分不便。對[illegible]來說[illegible]，[illegible]應該是[illegible]最容易做好的一件事情，[illegible]還是有相當多[illegible]，有時會[illegible]。









在戰鬥系統方面，雖然每次隊伍人數是固定的，不過玩家只需操作主角就可以了，其他隊員會依隊形與戰術的安排來自行攻擊或防禦，不用花費太多心思。加上遊戲的難度不高，所以根本不用費心去練功或幫同伴補血，主要時還可以讓他們當肉墊，從頭到尾一點挑戰性都沒有。

而同伴的AI大部分還算聰明，不過有些時候會有卡在樹邊或牆邊的情況發生，原本在說明書中未見解決方法，後來才發現在遊戲安裝之後內附的說明檔中，遊戲製作公司附加了一個F10的召集功能，免除得時時刻刻回頭找人的情況。此外隊員在攻擊敵人之後，有時會原地站著不動，擋住了主角撿骨的去路，還得按下F10將他們移開，若能設計讓其他隊員自動前往取得物品，應該可以免除掉許多麻煩。遊戲中另一個缺點就是可自







可安排動作順序，甚至若像對正確的動作順序後，在配合上正確的武器則可使出絕招。不過實際上要從近10種動作挑出5種順序正確的組合（5種在選擇時還可重複出現），還得配合上正確的武器，真正試出來的機率實在不高，而且說[illegible]，在[illegible]時效果也不大，讓人頗感失望。

本遊戲中最讓玩家[illegible]的，[illegible]其實[illegible]看，[illegible]的[illegible]相當大，[illegible]說明書上看得到，[illegible]感覺對於人物性格[illegible]一點[illegible]多，甚至會覺得[illegible]有些[illegible]，讓人[illegible]之間[illegible]，[illegible]擊敗手下，[illegible]內[illegible]情節，甚[illegible]有[illegible]女[illegible]性，[illegible]女主[illegible]，[illegible]，[illegible]之憾。



遊戲在包裝上標榜10小時的遊戲，但實際玩起來卻僅有15小時左右就[illegible]結果，可想而知遊戲在[illegible]過程之中應是被刪除了不[illegible]對話選擇，雖然這是許多國產[illegible]的通病，但這樣的結果，使得遊戲[illegible]劇情發展以及相當[illegible]的升級條件，讓玩家在[illegible]的[illegible]中無法體會到製作[illegible]的用心。[illegible]來看，以國人[illegible]，[illegible]3D的動作RPG遊戲，勇氣已十分可佳，若能改善以上情況，相信未來必定十分令人[illegible]的。





遊戲護照

GAME PASSPORT



神月紀事

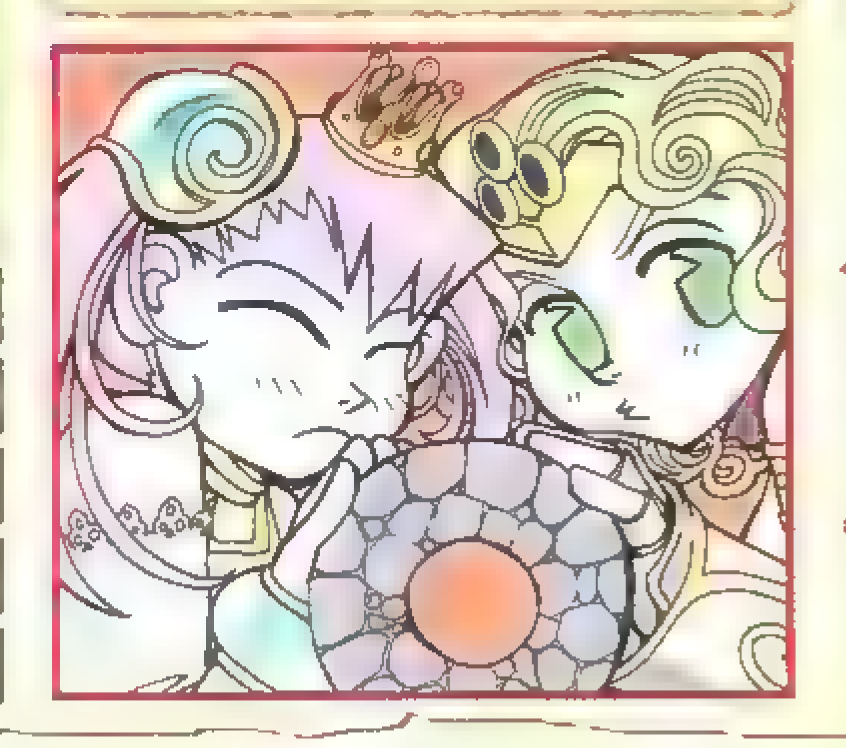
設計公司　台灣帝技數如

發行公司　智冠科技

遊戲類型　動作角色扮演

一款少見的國產3D動作角色扮演遊戲，不管在劇情、操作、系統設定等都還有進步的空間，遊戲願意做這樣的嘗試，值得鼓勵

操作	操作界面流暢，惟物品選單雜亂，選取不方便
耐玩度	單線劇情單一結局，遊戲時間太短，耐玩度不高
劇情	人物性格描繪不夠深刻，對話過於單調
音效	音樂動聽，音效種類不夠多，而且有嚴重的爆音
畫面	場景角度可任意改變視角，遠近景觀十分特殊



聖獨角獸騎士團
聖騎士－無敵鑽地鼠
E-MAIL信箱 j9185ess@taiwan.com



創世紀戰3

「創世紀戰3」的故事主要是發生在一塊名為"安塔利亞"的大陸上，在這個魔法、刀槍與機械共存的世界裡，一群傭兵因為不滿霸權的帝國統治而掀起了一場類似革命的創世紀大戰。「創世紀戰3」的故事劇情共分三個劇目，並依照時間點的不同而分有許多章節。每個劇目都有不同的角色和故事，三者之間並互有關聯，交織成一個令人感傷的動人篇章。

當編輯第一次和筆者提到「創世紀戰3」這款遊戲的時候，筆者突然腦筋一片空白，尷尬的不知怎麼承認自己對這個名字怎麼一點印象都沒有；後來經過編輯的提醒後，才發現原來「創世紀戰」其實和「西風狂詩曲」有點關聯，只是國內並沒有代理「創世紀戰」這個系列，只有推出它的外傳「西風狂詩曲」。事實上，「創世紀戰3」的問世距離上一部「西風狂詩曲2」的推出，已經間隔了一段不算短的時間，到底「創世紀戰3」的表現如何，是否比外傳二代有長足的進步，就讓我們大家一起來看看。

在劇情方面，「創世紀戰3」不但承襲了「西風狂詩曲」系列的精神，劇情磅礡而引人入勝；相較於前兩代遊戲，「創世紀戰3」的格局也大了許多，故事情節不再只是侷限在某個時點、區域，世界觀也設計得更加完整，連帶讓劇情的鋪陳更具說服力。雖然每一個劇目的開始似乎有些沒頭沒腦，但透過三個劇本的交錯進行，以及主角回憶的片段，卻讓玩家可以在不知不覺中跳脫單一角色扮演的窠臼，而以旁觀者的角度去看待三個帝國之間的的恩怨情仇。整個故事盪氣迴腸、賺人熱淚，讓人情緒起伏之大，媲美一流日劇（或是電影或韓劇？）。這樣令人讚嘆的故事情節不僅一掃戰略遊戲劇情薄弱的缺點，最重要的是，不但絲毫不喧賓奪主，反而與戰鬥相得益彰，讓遊戲的整體性更趨於一致，因此在其劇情方面的表現，筆者是給予肯定評價的。







此外，三個劇目、50餘場的戰鬥，不管是地形、關卡難易度皆不相同；再加上劇情分歧路線、多樣化的轉職系統、傭兵配置，大大提昇了「創世紀戰3」的耐玩度。不過遊戲中仍有一個雖說是枝微末節、卻仍是許多戰略遊戲的通病，那就是人數堅持數大就是美的原則。敵人數量隨著遊戲的深入而有越來越多的趨勢，製作小組似乎認為敵人越多、難度就一定越高，也比較有挑戰性。當然，這兩者具有某部分的關聯性，但是這樣的結果，造成一場戰鬥下來往往要耗費許多時間在等待敵我雙方的命令，間接浪費了許多不必要的時間，筆者認為還不如多設計一些比較複雜的天險地形、特殊的過關條件，或是不同敵人的進攻模式等等，不但兼顧了戰略的難度，也讓戰略的層次提升到更高的境界，若永遠只是讓玩家絞盡腦汁思考如何以小博大，似乎會喪失戰略的某些樂趣，不是嗎？

在畫面方面，不管是和前兩代比起來，或是和近期的遊戲相比，人物及場景精緻、優雅的程度令人嘆為觀止，而魔法施展的效果炫麗，也更加豐富了畫面的表現；雖然章節之間並沒有動畫過場穿插，而是用電腦自動演譯的方式呈現劇情，但由於畫面本身具有質感，過場對話又有全程配音，因此感覺像是在看一部相當精緻細膩的卡通。此外，遊戲中的音樂音







效也相當令人滿意，背景音樂不但氣勢磅礡，似乎專為遊戲而設，在看到劇情精采處，配音員的專業表現對於氣氛的營造更是有推波助瀾的效果，表現相當精采。

唯一令筆者頗有微詞的就是操控方面的表現，不但說明書寫得不清楚，遊戲中的介面也不夠人性化、無法讓人立刻上手。筆者玩了五場戰鬥之後還找不出傭兵的配置方式，原因只在傭兵配置只能在將人物放上戰場之前的那一段時間才可以設定，說明書上只是輕描淡寫也就算了，該步驟也沒有任何提示，讓筆者僱用的傭兵

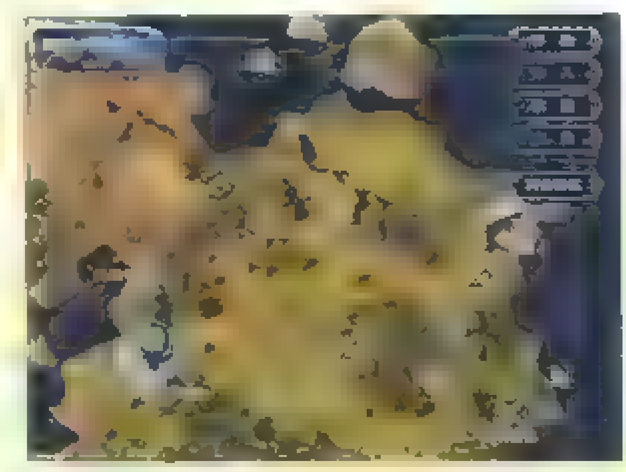




完全沒有用武之地，白白浪費了許多金錢。好不容易摸索出配置的方法之後，卻發現每步傭兵上場之後，個人技能不能使用，只能發出單一命令，除了多出幾個寶貴之外，在戰術方面的運用反而受限[illegible]，存在感大於實質意義，實在有點可惜。而轉職系統[illegible]，須負擔三項要素，不甚便利，筆者認為要作一個簡單的轉職表其實並不困難，不但可以讓玩家心裡有個底，也會引起大家的興趣加以研究，是需要有改善空間的地點。

再者，遊戲中還出現了一些不大不小的問題，戰鬥中的與過去系列關卡的勝利條件和失敗條件相反，因為大部分的人在多場戰鬥前，遊戲自然繼續進行，因此沒有多少人發現這個大問題，偏偏有些關卡的玩家硬是完成了勝利條件，結果反而造成遊戲結束的怪異事件。此外，遊戲中出現的bug著實不少，建議玩家在進行遊戲的時候可以先存上幾個檔在不同的新檔案，以免發生無法挽回的悲劇。

整體而言，「創世紀戰3」的表現在目前的戰略角色扮演遊戲當中，仍屬上上之選。在戰略方面，它不以刁難玩家為目的的遊戲方式，雖然敵人數多了點，但仍是在可接受的範圍。在劇情方面，在接近後代的人物和越來越明朗的時代背景，讓這個系列的格局更完整；新增的坦克車、魔仗機的設計，則讓這個虛擬的世界變得更加豐富。因此遊戲中雖然還是有一些問題存在，但是筆者認為「創世紀戰3」仍是較令人欣賞的好遊戲。







遊戲護照

GAME PASSPORT

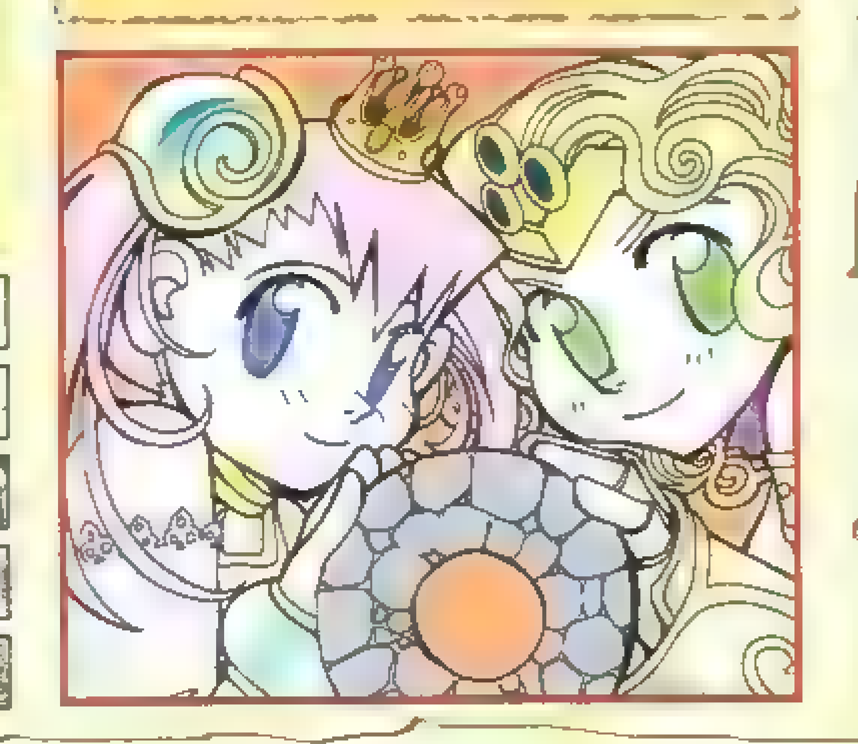


創世紀戰3

設計公司 SOFTMAX
發行公司 遊戲橘子
遊戲類型 戰略角色扮演

操作	操控以滑鼠為主，還算便利，可惜介面設計不夠人性化
[illegible]	戰鬥時間過長，但仍讓人願意花幾個小時在同一場戰鬥上
劇情	故事張力十足，情緒不自覺隨之起伏。
音效	與遊戲之間的互動可謂天作之合，氣勢恢宏。
畫面	表現相當優異，人物生動、場景有質感。

近期的佳作遊戲之一，相當值得玩家花時間咀嚼遊戲中的對話和劇情，並仔細思考遊戲設計者想要傳達的意境。





E-MAIL信箱 alex.sheu@msa.hinet.net



重返德軍總部

整整十年的時間了，當初帶動第一人稱射擊遊戲蓬勃發展的正宗鼻祖「3D德軍總部」，已然全新大改版，而以「重返德軍總部」之名重現武林。但凡資深的玩家，對於92年同樣由idsoftware所發行的「3D德軍總部」DOS平台遊戲，莫不油然而生懷舊之情。

既曰「德軍總部」，想當然遊戲的故事內容和前作一樣，同樣設定於二次世界大戰的時空背景，亦即第三德意志帝國席捲歐洲戰場的戰爭之中，為求獲致最後勝利，除了惡名遠播的納粹軍隊之外，德軍正不擇手段的從事遠超過傳統戰爭範圍的各項計劃。玩家可以單人模式及多人[illegible]模式來體驗德軍的新戰力，[illegible]人模式中，主角的身份是美國陸軍突擊隊員，因接受特別行動局（OSA）的指派，深入德意志[illegible]核心調查一連串關於超自然[illegible]基因工程的真相；而在多人連線的模式裡，玩家則能選擇加入同盟國或是軸心國，並以不同的兵種從事摧毀保護目標的任務，在網路的架構下，以團結合作的力量來對抗時限，以及其他活生生的對手







[illegible]數，[illegible]除了[illegible]各式車種之外，成功添加了[illegible]色彩的不死生物，使得[illegible]極具出人意表的新鮮感；而[illegible]集團，則更加劇了[illegible]高深的壓迫性，遊戲其間，玩家[illegible]可亦份飾[illegible]戰[illegible]、[illegible][illegible]性以使[illegible]，[illegible]各式偏遠晦暗之氣的墓地、遼闊而綿密的森林、秘密武器工廠、披上神秘色彩的村落、[illegible]等等，無一不是栩栩如生，極容易產生身歷其境的投入效果；而遊戲的進行方式，也因應[illegible]、秘密狙擊、瘋狂[illegible]，避開敵軍耳目等，不一[illegible]模式，更將遊戲的[illegible]，足可讓玩家們[illegible]





變化性強[illegible]的諸多遊戲場景，其擬真程度教人咋舌，富有選擇性的多樣畫面解析度，更可讓玩家在精緻與速度之間，取得個人滿意的平衡點。活靈活現的敵軍造型設計，兼顧了身材與腦袋；人工智慧之高，屢屢會教[illegible]產生行不得也的困擾，除了精準、強大的火力之外，尚包括了戰略判斷與行動敏捷，這部份卓越的表現，實足以讓玩家吃盡苦頭。對照「3D德軍總部」裡頭的巨大魔頭而言，「重返」之後的德軍總部裡，幾乎可說是處處皆有魔頭，個個皆可謂之魔頭。即連老芋仔這般怪裡怪氣的人間魔頭，也不禁要對之俯首稱臣，甚至於人間蒸發了。

武器系統也是令人激賞的一環設計，玩家既要對付組織精良、反應快速的納粹德軍，以及諸多德軍所研發的不死生物，在戰鬥中自然不能端把[illegible]槍瘋狂掃射即可。遊戲中可供運用的各式武器，皆有其適合的使用場合，正確的在合適的場景使用合適的武器，方能收到最大的戰果；稍有不慎而誤用，通常都會導致悲慘的下場。老芋仔對於武器系統的設計，是極表讚賞的，由於加上了時代背景的考量，泰半的武器皆頗能反應出二次大戰時的武器性能，故而手榴彈的攻擊範圍與殺傷力有限；而衝鋒槍也會因連續射擊而發熱並失去準頭。最為貼切的設計，還是有限的彈藥裝匣量，使得各式武器皆需考量換裝彈匣的現實問題，而這短短數秒的時間，若是玩家處置失當，通常都會導致局勢驟然生變，甚而被射成個馬蜂窩的慘劇。

遊戲向上委員會
重返德軍總部

玩家在這款遊戲中，除了能充份享受多變化的作戰樂趣以外，其最大的附加遊戲樂趣，當屬多方尋獲隱密性極高的秘密區域了，尋找這些專用來典藏黃金寶藏的密室、秘密通道、可破壞的圖畫壁槽等，在各該關卡結束時，即可清楚自己錯失了多少珍寶，回頭再逐一搜尋，也就成了一種滿足與成就了。雖然數量上不若舊作豐富，但其隱密性之高，也確實須讓玩家好好的運用耐性與發揮想像力的。







玩家們在諸多描寫第二次大戰納粹德軍的電影和電視影集中，慣聽的那種專屬於「希特勒式」的納粹樂風，同樣也充斥在這款遊戲的背景音樂裡，由於「先聽為主」的印象作崇，遊戲期間較無特殊的「感人」事件發生；反倒是遊戲在音效的處理上，處處可見獨具的匠心，舉凡各式武器的彈藥發射與裝填、穿梭在槍林彈雨中，清晰可辨穿飛耳際的各種彈藥聲、中彈時那種穿透厚重衣物的悶響、年代久遠的老式警報聲響、不同物件落地時的各式迴響聲響等等，在在都為遊戲的成績加分不少，自然也就更加凸顯遊戲在環境因素的力求真實的努力。



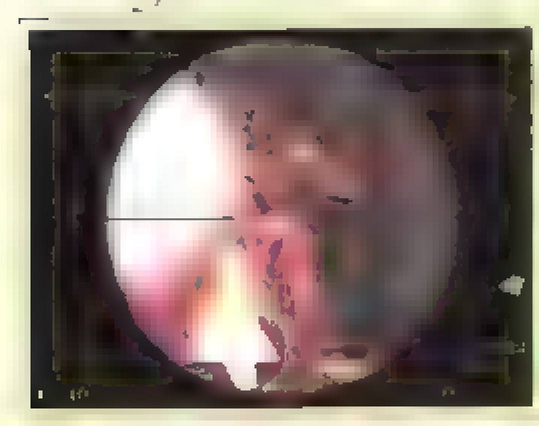




為了因應各個年齡層、各級遊戲玩家不同的需求，遊戲在難度上設有三種選項；除非是初出茅廬的新世代玩家，否則，老手們倒是強烈建議玩家在熟練操控方式以後，可嘗試以最難的等級進行遊戲，且需不時的鞭策自己活用各式密技。唯有如此，方得以真正領略這款遊戲所要傳達的原始況味；畢竟，任何人為的更動，都會讓這款遊戲變走味的。普天之下，但凡識者、或自認為識者、或即將晉身為識者，當不致如此「暴殄天物」吧？！

遊戲護照

GAME PASSPORT



重返德軍總部

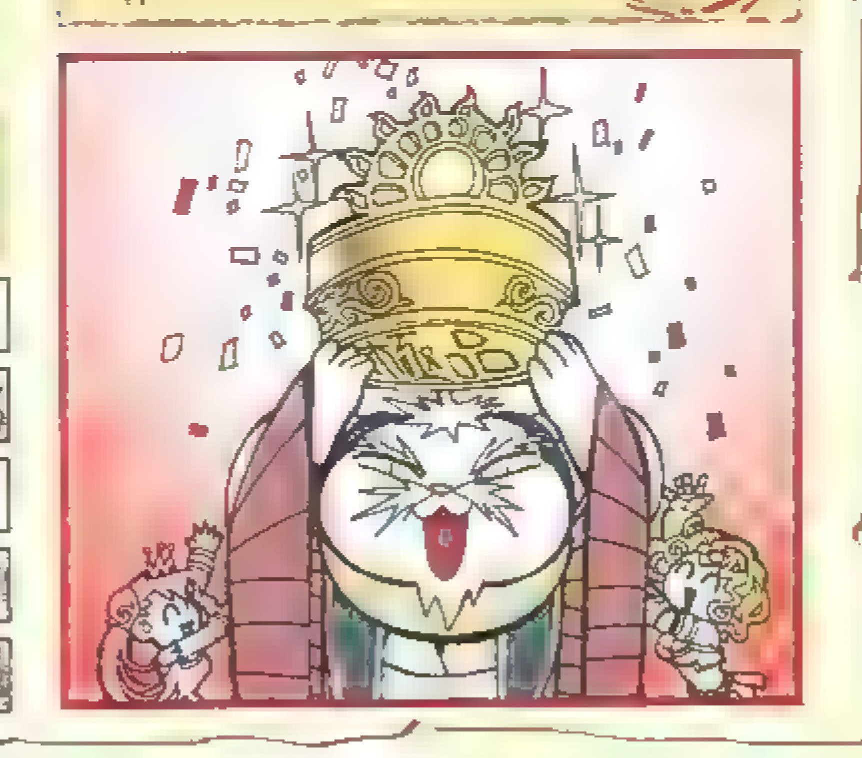
設計公司　idsoftware

發行公司　松崗

遊戲類型　動作射擊

操作	延續遊戲始祖的優良傳統，介面簡潔有力，操控極易上手
耐玩度	多種難度可供選擇，可循序漸進或直接挑戰超高難度
劇情	在同類型遊戲中佔有絕對的優勢。
音效	令人怦然心動的逼真音效。
畫面	優質遊戲畫面，解析度能夠滿足玩家需求

秉持舊作膾炙人口的優良傳統，遊戲動力引擎大幅翻新改良，畫面精緻逼真、流暢度極佳、武器系統多而美、富有極高遊戲性，不可錯過的少見佳作。





請選擇最近2個月左右出版的遊戲，字數大約控制在300-500字之間，附上一張圖檔，不要貼在文章裡面喔！寄到serena@swm.com.tw這個信箱就可以了。別忘了要寫上自己的姓名、地址、電話喔！



世紀爭霸

●金幣：G ●經驗值：P ●戰士：黃金之心

看到介紹到這個跨世紀的大作，小弟我趕在第一時間搶了一盒回家。打開美美的包裝盒，裡面除了中、英文的說明書與遊戲光碟以外，還附帶一張兵種相剋表。（只是都是英文，看不懂。）

進入遊戲後，我立刻就被雄壯的音樂和優美的畫面所吸引。開始遊戲後更是令我吃驚，不但各兵種和建築物做得栩栩如生，而且畫面還可自由縮放，近看人物的臉、建築物的磚塊、甚至開火時的煙幕都足以讓人嘆為觀止！！

整個遊戲最大的創舉就是橫跨五十萬年、分為十四個時期的遊戲時間，最多1200人的戰鬥場面，讓人完全融入遊戲的世界。其中「自訂文明」的功能讓人能夠創造出屬於自己的文明。兵種從最原始的投石兵到巨大的機器人、戰鬥機應有盡有，看到自己指揮著宛如太平洋艦隊的龐大船隊蹂躪敵人的部隊，或是領導陸海空三軍來一場搖撼地登陸，心中就會油然而生起一種快感。

雖然電腦AI的做弊行為太明顯，而且畫面不像"沙丘魔堡一皇權爭霸"般可以 360度旋轉，不過





撇開這些小缺點不說，"世紀爭霸"仍是一個不可多得的好遊戲！！

上吧，勇士們！！為了祖國的光榮而戰！



超時空英雄傳說Ⅲ 狂神降世

●金幣：G ●經驗值：P ●戰士：小源

經過很長時間的等待，超三終於推出了！一向是超時空系列的愛好者，一代、二代及外傳都沒有放過的我，當然也不會錯過這款遊戲囉。遊戲一上市，我就毫不考慮的把它買回家了！先看看外觀吧！超三這一次不僅盒子做的特別巨大，裡面也有不少好東西，除了遊戲光碟及手冊，還有海報與滑鼠墊，令人感覺十分超值。尤其是製作精美且內容詳盡的手冊，簡直就可比擬一般遊戲還另外賣的攻略本了，真是讓人感到滿意。

花費了一段不算短的時間，終於將遊戲都安裝好了，又是一個一點多G的龐大怪物，佔據了我寶貴的硬碟。接下來就要好好享受一下遊戲了！一進入遊戲，就感受到一流的動畫及音樂，開頭故事及過場動畫也都非常的流暢。各關卡的設計難度適中，但是都滿有趣的。這一代的遊戲也包含了許多的分支劇情，要一一體驗的話，還真是得花滿多時間。比較有趣的是在職業及技能方面，增添了許多選擇性，人物就算轉職到高級職業，也能回頭修練普通職業的技能，每個主角的成長走向全可全憑自己決定，不再需要依一定的規則去走，最後培養出來的角色可說都是玩家獨創的喔！



超三比較大的缺失反而是在場景、人物與特效上的美術部分。當然並不是它的表現不好，只是我個人認為應該可以更好才是，畢竟有許多其它同類型、同樣以2D繪製的遊戲，有更漂亮的啊！不過整體來說，以超三這麼棒的劇情、自由度高的轉職技能系統、合理的遊戲設計以及完整的遊戲結構，在國內同類型遊戲中，它依然毫無疑問是站在最頂尖的那一塊。



綾波育成計畫

●金幣：G ●經驗值：2P ●戰士：路人





第一次看到這款遊戲是某雜誌的日文遊戲的專欄看到的！當時雖想玩，但因為不懂日文也就只好作罷。不過沒想到它居然被中文化了！有了之前"鋼鐵的戀人"痛苦的教訓，我要購買時還猶豫了一下，不過我就是對EVA沒輒，而且日文的版本的好像評論得不錯，所以我還是下定決心把它給買回家了！

一進入遊戲後首先就來個主題曲"殘酷天使的行動綱領"，算是給了我一劑強心針！遊戲的內容相當的豐富，而且所有的事件都有漂亮的CG來讓玩家觀賞！遊戲的流程跟動畫所發生的事件（如使徒的出現）是一樣的，所以給我有一種好像是用另一種角度來看所有動畫發生的事件一樣！

玩家可以幫綾波排定課程，當有事件發生時就有選項讓玩家選擇（跟櫻花大戰一樣），當然不同的選項其產生的結果都不一樣喔！綾波會變成怎樣的人操之在己，聽說有人玩到它最後變成護士，有的是音樂家，還有的是SM女王。我是最喜歡看到有笑容的她了！所以當看到她展露笑容的那一刻不知為何的竟有一種感動。不知你對原作中的結局滿意嗎？若答案是否定的話，乾脆就改變它吧！



富甲天下三

●金幣：G ●經驗值：P ●騎士：神龍



「哇，富甲天下三出了」，無意間我在超商突然發現了，於是興奮的和弟弟一起出錢買回家。回家之後第一件事就是安裝，安裝結束後就執行遊戲，裡面畫面果然比富甲天下二好太多了，不但控制的君主多（比二代多了三倍），而且武將數也增加了，尤其是畫面比二代精緻多了，加了許多趣味，使玩家邊玩邊笑！實在是樂趣多多啊！

另外一個特色也是新增的，在單挑中，每個武將都有武將技，而且也有軍師在一旁輔助，使我方武將士氣提升，在野戰中，也能充分表現出地形狀況，真的是比二代好上許多，順便一提，此款遊戲全破之後，就會出現一位可愛的女君主，她的武將可是日本許多知名的人物喔！

總歸一句，富甲天下三實在是太好玩了，建議各位可去買來玩玩看！！

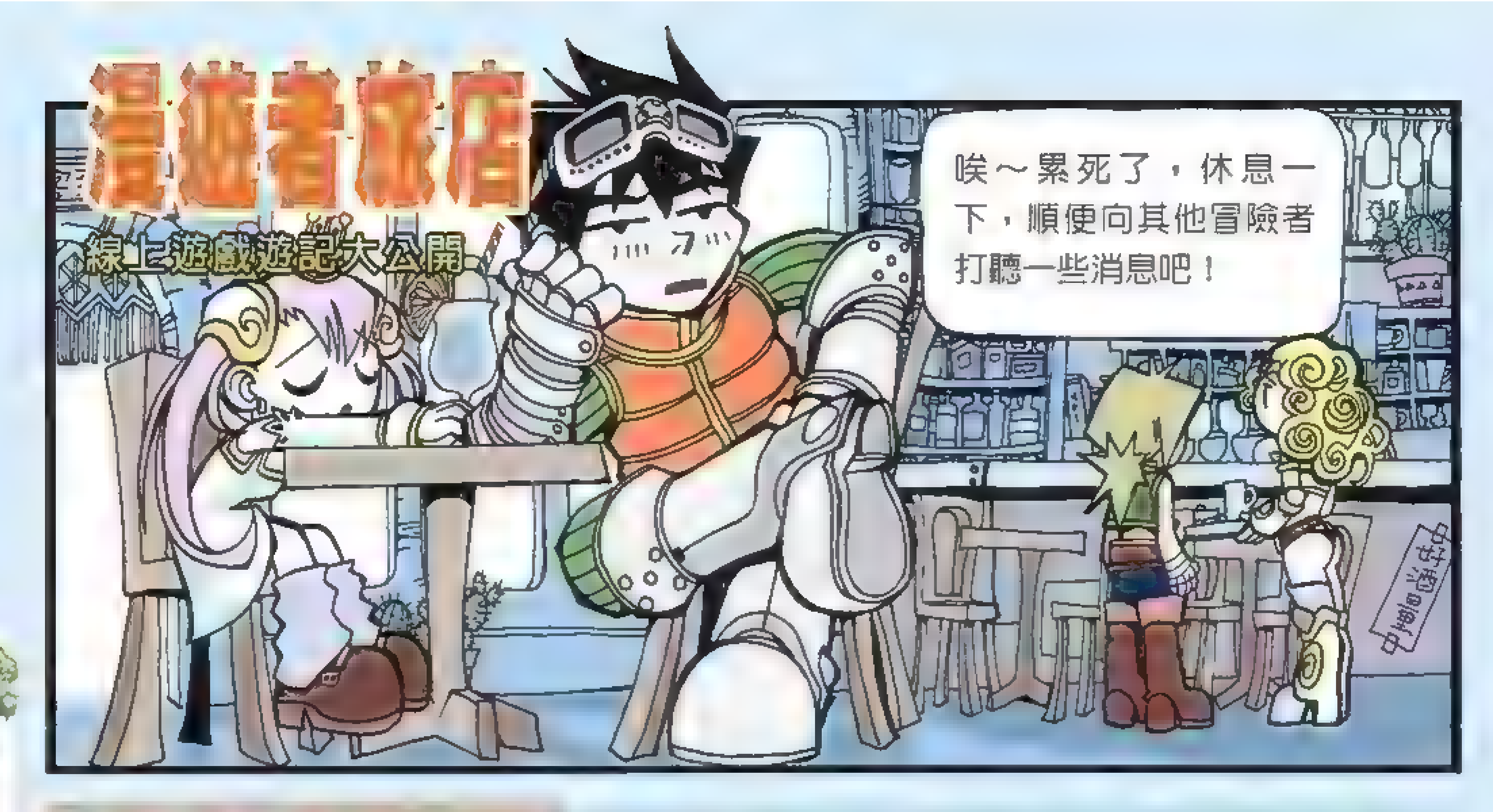


巫術VIII

●金幣：G ●經驗值：25P ●戰士：Isaac



在早期歐美遊戲界，巫術一向與創世紀和魔法門並稱三大RPG。現在這三個遊戲系列都已經邁向尾聲，創世紀已於九代終結，魔法門也即將推出九代，而巫術系列可能和製作公司Sir-tech一起步入歷史。然而這些點也不影響巫術八的亮麗表現，它硬是擠掉人氣鼎沸的柏德之門二代資料片：邪神霸權，榮獲專業遊戲網站GameSpot去年的最佳單人角色扮演遊戲。它的3D畫面令人賞心悅目，地板的鏡射效果作得相當不錯，音效也能恰如其份，甚至還是全程語音。而在角色扮演的要素上更是絕不含糊，複雜多變的轉職和技能系統耐人玩味，四大系六大領域的繁複法術撐起了巫術的金字招牌，也具備歐美RPG的高自由度冒險歷程。若要說它有什麼大缺點，那就是真的太短了，讓我玩得意猶未盡。這絕對是一款硬派RPG玩家不容錯過的好遊戲！




住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包您有賓至如歸的感覺。本店的住宿完全不花您一毛錢，不過交換條件就是得提供一則故事來代替住宿費用，歡迎多加利用。」

只要是網路遊戲，包含像天堂、金庸這樣的大型多人網路遊戲，或是像CS和暗黑破壞神這樣的連線遊戲，都可以在此投稿。字數目前限定四種：一.450~500字左右，圖4張以上、二.字數800~900之間，圖9張以上、三.字數1200左右，圖15張左右、四.字數1600左右，圖20張左右。撰稿部分須下個主題，內容盡量以詼諧有趣為主，歡迎踴躍投稿，刊出後將會得到經驗值或是S幣。來稿請寄至editor@swm.com.tw即可。

圖片須加註圖片說明，在文章的最後另外加上即可。文字檔中請註明您的遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

破碎銀河系

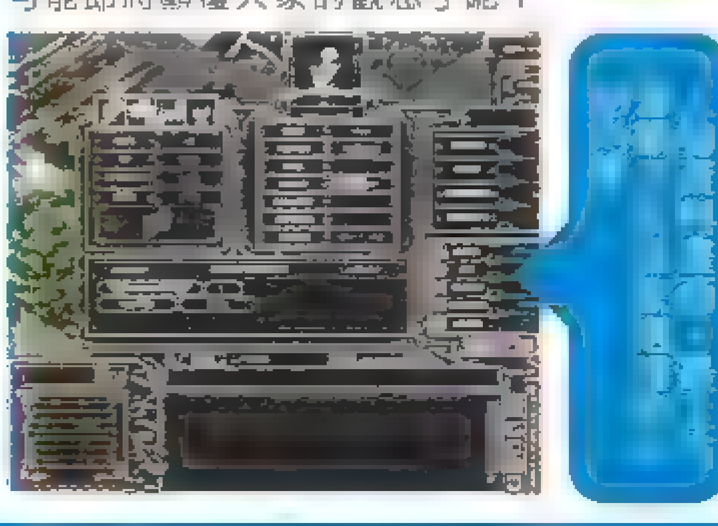
國戰讓你長得高又壯

進階泰坦星－達爾必茲－Shoe

漫遊者／羽澄
20P/20S

顛覆傳統類型的線上遊戲

玩慣了一般線上RPG的玩家一定都會以為線上遊戲不外乎就是打打怪物、練練功、解解任務及收集寶物等等，我想這些就是玩線上遊戲時大部分的樂趣了吧（也是玩家花最多時間去消磨的）！不過最近國內出現了一款很特別線上多人連線遊戲《破碎銀河系》，可能即將顛覆大家的觀念了呢！





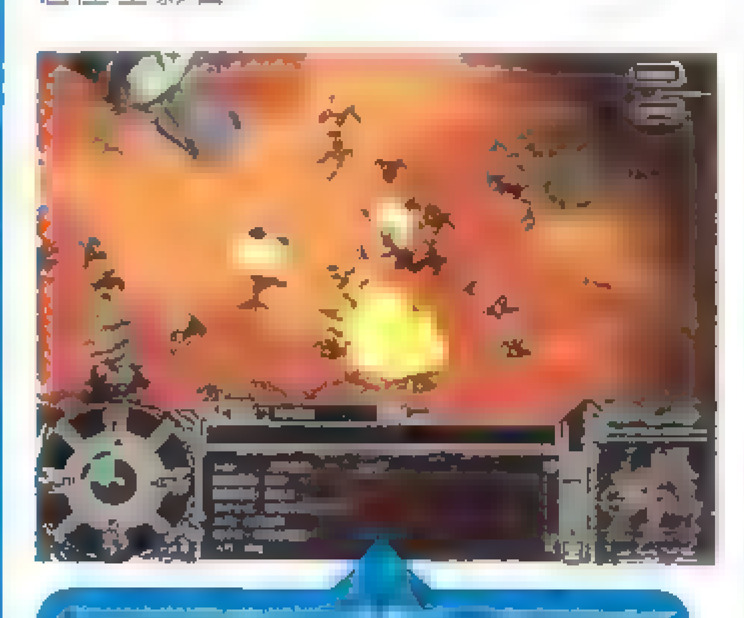
扮演好自己，人人都是大英雄

《破碎銀河系》（以下簡稱TC）特別的地方，就是用角色扮演的角度來導入即時戰略的遊戲內容。遊戲中，玩家扮演的是部隊的指揮官，舉凡購買兵種、裝備、配置、替部隊練功升級及修復等等修復，甚至是參與戰鬥時的實際操作，指揮官無一不包。隨著時間的過去，玩家將會擁有一隻數量日趨龐大，戰力逐步提升的戰鬥勁旅。而這款遊戲最吸引人的地方，就是在玩家之間的合作與對抗－挑選適合戰情需要的兵種派赴戰場，支援友軍進攻或防守陣地（POC），無論你的單兵有多麼強力，還是有可能被對手所派出的對應兵種（即使差你好幾級）給打得落荒而逃，因此在TC的戰鬥裡沒有英雄，只要能在每一場對戰中，扮演好自己角色，每一個人都可以是英雄。

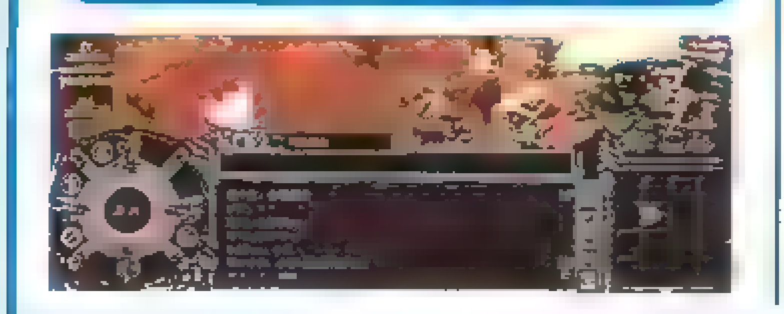


挖洞不如國戰去

其實TC的的操作略顯複雜，對從未接觸過即時戰略遊戲的玩家來說，可能得花上一段時間來適應，不過對於《星海爭霸》和《世紀帝國》這一類遊戲的強者來說，TC是親切而令人感覺得心應手的喔！在TC裡，您的人物與部隊要升級的管道有二：國戰與對抗異形。在剛上手的前幾個等級裡，您可以用那些脆弱的異形來當您練習的對象，不過一旦您熟習了各種部隊的特性、組合及操作後，國戰馬上就成了最佳的選擇，只要你的陣營獲勝，而你仍有部隊存活在戰場中，所獲得的經驗值可是大大好過孤孤單單地面對異形的。另外，國戰能帶給玩家一些打異形所得不到的好處，像是榮譽值(Honor)，這個數值會影響到國家發給您的薪水和部隊的生命力等等。還有聲望值(Pretige)，這個數值是您殺敵的數量，會直接對指揮官的各項能力值產生影響。

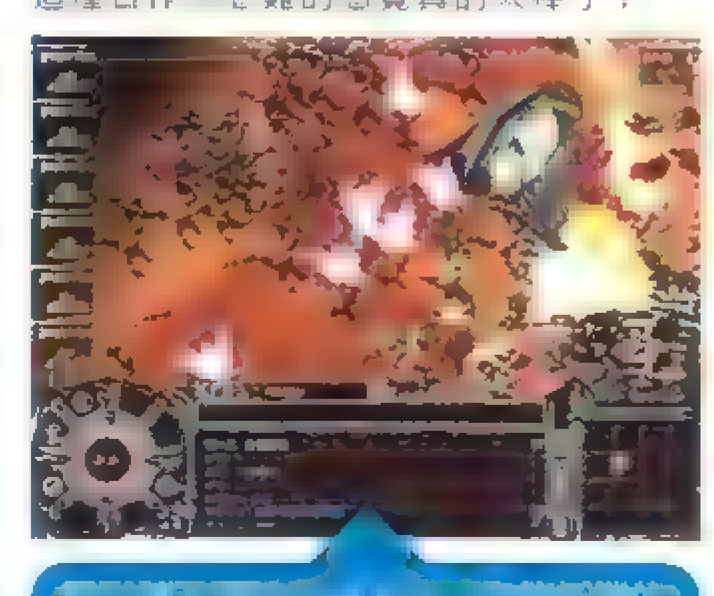


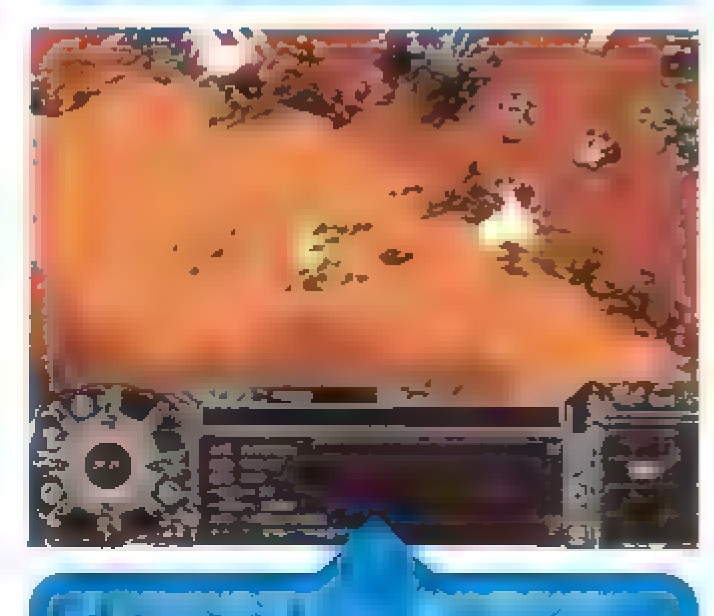


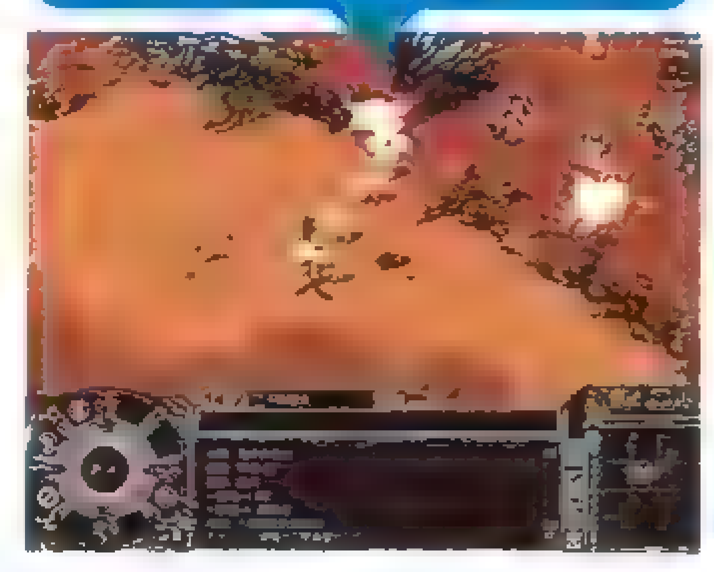


異形絕地大反撲

有時候，代理公司也會舉辦一些官方的活動來讓遊戲更有趣，例如前一陣子所開放的「異形入侵」活動。原本忍氣吞聲，被玩家們當成練功靶子來欺負的異形們，來了個絕地大反攻，每一個「異形指揮官」可都是強得駭人，一開始還沒掌握住竅門的玩家聯軍們被打得七暈八素的。不過對手畢竟是死板的人工智慧，當玩家們找到了這些異形們的進攻模式後，便推出重坦克來作肉盾，擋在前方開啟無敵模式後，在後方架上自走砲與無數的狙擊手。這個防禦陣線果然奏效，眼見一波波來犯的噁心生物們都被拒於門外，大家最後聚在一起歡呼勝利，共享成功的果實，這種合作共患難的感覺真的太棒了！









無盡的任務 (EverQuest)

西方荒野(Western Wastes)屠龍記

in Ro Magician

漫遊者 / 羽澄
40P/40S

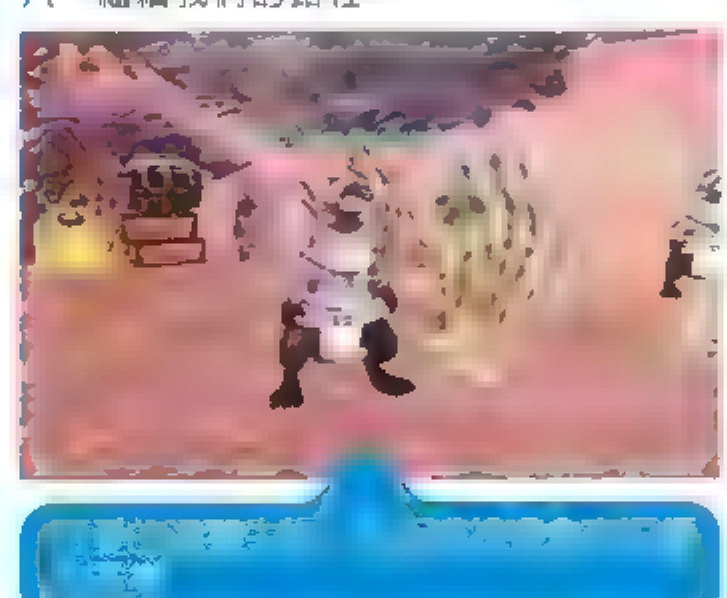
到Cobalt Scar集合

今天一上線，突然地就被朋友們通知，公會要到西方荒野(western Wastes)舉行公會活動，早就耳聞那兒是一個龍族橫行的危險地帶，看來是少不了一場大戰了。於是每個人便各自去準備這趟冒險所需要的物資，德魯依教徒與巫師們更是忙碌地將其他人從世界各地傳送到集合點--Cobalt Scar。一到了Cobalt Scar，耳邊傳來的，就是翼龍振翅飛舞時的巨大聲響，原來這裡也不是個安全的地方哪！



海底洞穴的冒險

在受到攻擊以前，我們迅速地施展了隱身術與飄浮術，往鄰海的峭壁緩緩降下，在海邊有一種像海獺的可愛生物，並不會主動攻擊，在牠們的營區裡，還有可供交易的商人角色在呢！十幾個人在領隊一聲令下後迅速潛入海中，原來通往西方荒野的通道竟位於海底，那是一個叫做蠑螈洞穴(Siren's Grotto)的地方，入口非常隱密，好幾個隊員在探路的時候還受到了海中水妖的攻擊，好在每個人都及時進入了蠑螈洞穴，繼續我們的路程。

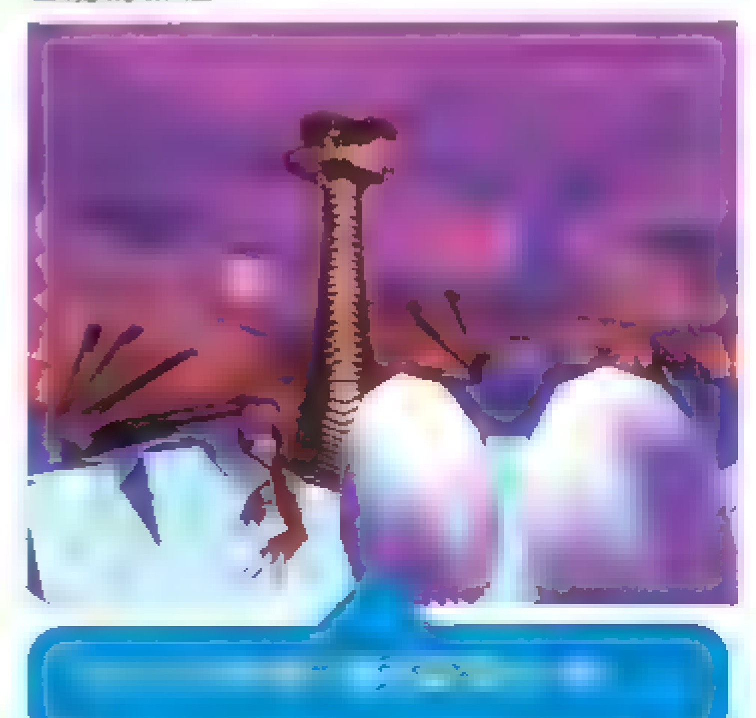


在這個海底洞穴裡，大部分的生物都蠻遲鈍的，筆者很少在EQ裡發現警戒範圍如此窄小的生物，配合上牠們溫和的外表真是再合適不過了。可惜的是他們溫吞歸溫吞，其中一樣有會主動攻擊的怪物，打起人來更是痛得很。正當大家對如何穿過這裡傷透腦筋時，隊伍裡的巫師便又發揮了他的作用，使用集體脫困術將一行人一次傳送到蠑螈洞穴的另一頭，而穿過這裡就是我們今天的目的地--西方荒野了。

龍的群居地

和絕大部分薇瑞絲大陸上的土地一樣，這兒也是一個冰天雪地的場所。由於在設定上，遺留在薇瑞絲大陸上的龍族與暴風巨人(Frost Gaints)是兩支彼此對立的種族，所以只要將那些「批勇」的巨人們殺得夠多，這裡的龍群便會接納玩家進入牠們的領土。很幸運的是大部分在公會裡的玩家都對這些龍群有不錯的聲望(Faction)，因此一出了蠑螈洞穴之後，大家都微笑著與這些外貌威猛可怖的上古巨龍們打招呼，背地裡，法師們拿出法杖，戰士們則抽出了寶劍，悄悄地往寬廣的平地上移動集合。

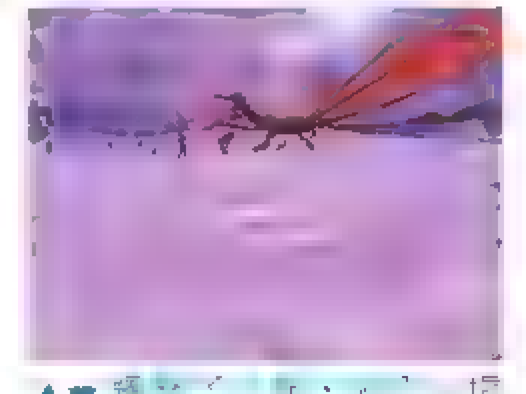
沿途我們注意到這些龍都有著非常強力的魔力波動在牠們的體內。果然，當公會首席戰士從遠方帶回一隻被激怒的龍時，他身上原本被牧師加持的祝福法術，已經全被龍的魔力所取消(Cancel Magic)，大家立即陷入一場苦戰。幾乎所有的龍都擅長使用廣域性的魔法攻擊，無論是冰、火、毒等等，各式各樣顏具殺傷力的龍燄在平野上爆發四散，我們在還未準備好的情況下奮力地抵抗著龍的肆虐。









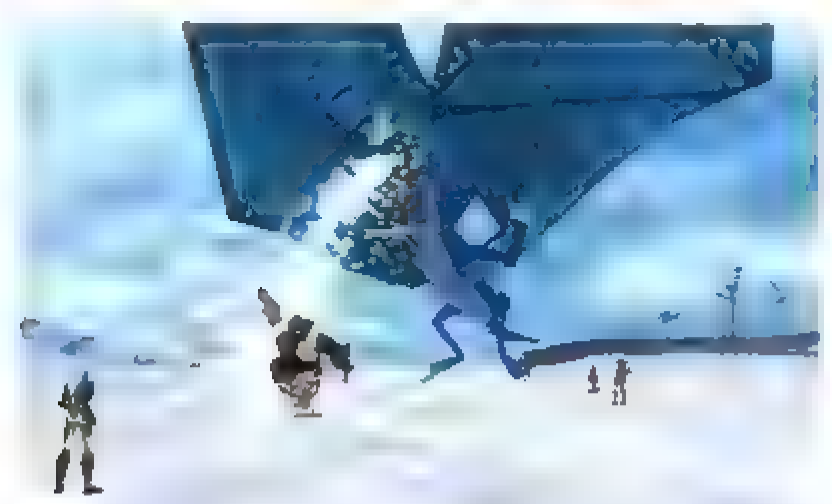


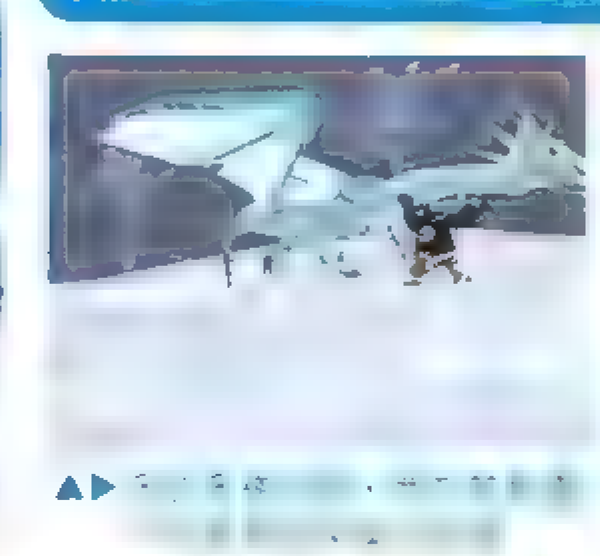


戰鬥持續了好幾分鐘，當牧師的神力漸漸耗盡時，領隊下令全體戰士打開搏命一擊的特攻。只見到每個在前方狂衝猛撞的戰士們陷入了殺戮機器的模式，就在最後一輪如狂風暴雨的猛攻後，那隻巨大的龍嚥下了牠的最後一口氣，頹然倒在冰冷堅硬的厚厚冰層上，發出一聲轟然巨響。公會頻道上馬上出現無數的歡呼聲，噢！咱們有了個好的開始！











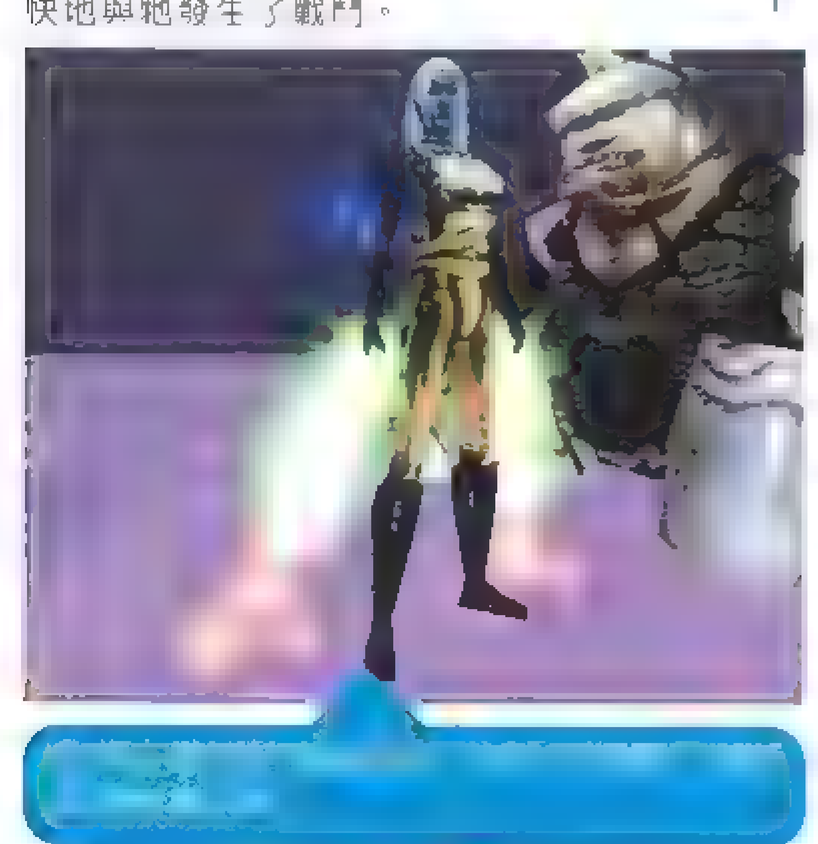
凶殘無比的黑龍

趁著所有人氣勢正旺，隊伍往更困難的目標挺進，一路上我們又奮力地扳倒了幾隻擋路的巨龍，每個人都掛了彩，體質脆弱的法師系角色更是死傷慘重，於是大家挑了個安全的角落休息，牧師負責幫不幸陣亡的成員復活。大約十分鐘後，我們重整軍容，再一次踏上征途。那片黑壓壓的是什麼…噢！？有人發現就在不遠的前方出現了咱們今天的目標，那隻藏匿已久，身上持有特殊寶物的神秘黑龍，牠正筆直地朝我們前來，一點兒也無視這些荷槍實彈，打算取牠性命的隊伍。眾人已經有了和龍交戰的經驗，所以這次所有人都迅速地站到了定位，並且很快地與牠發生了戰鬥。

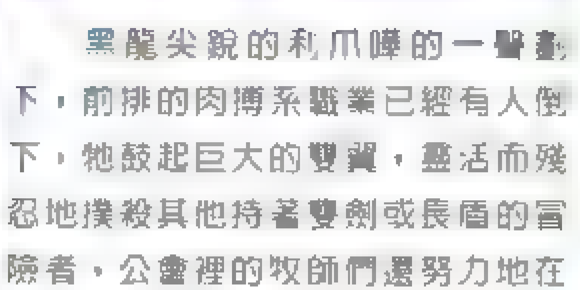








黑龍尖銳的利爪嘩的一聲劃下，前排的肉搏系職業已經有人倒下，牠鼓起巨大的雙翼，靈活而殘忍地撲殺其他持著雙劍或長盾的冒險者，公會裡的牧師們還努力地在保護戰士的生命時，黑龍竟然從口中爆出刺眼光芒的冰發，被接觸到的人全都化成了屍體。牠就這樣在短短的幾分鐘裡消滅了所有試圖接近牠的生命，一個也不留，然後踏著渾厚的腳步聲離開了這個殺戮戰場，而被狠狠擊倒的隊員們，則再也沒有勇氣去靠近牠，我們很快地離開了西方荒野，彷彿還聽見身後尖嘯而過的龍吟……







金庸群俠傳 On-line

冷璃玥的金庸生活記事

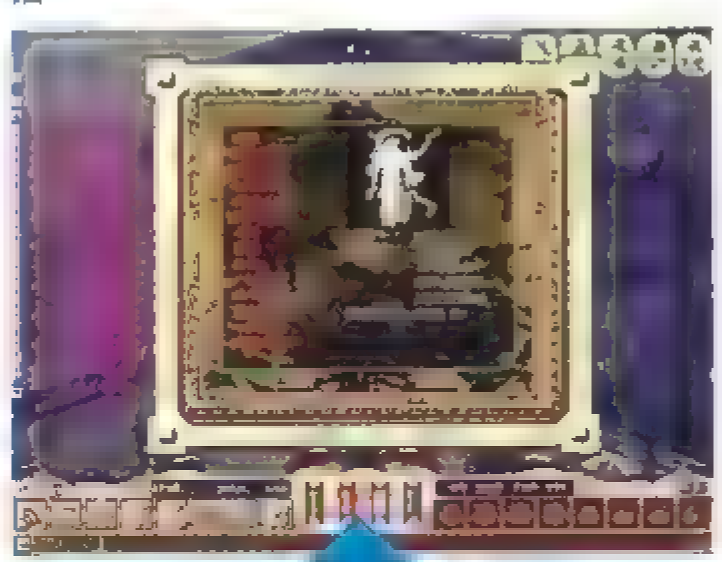
倚天2－峨嵋派 冷璃玥

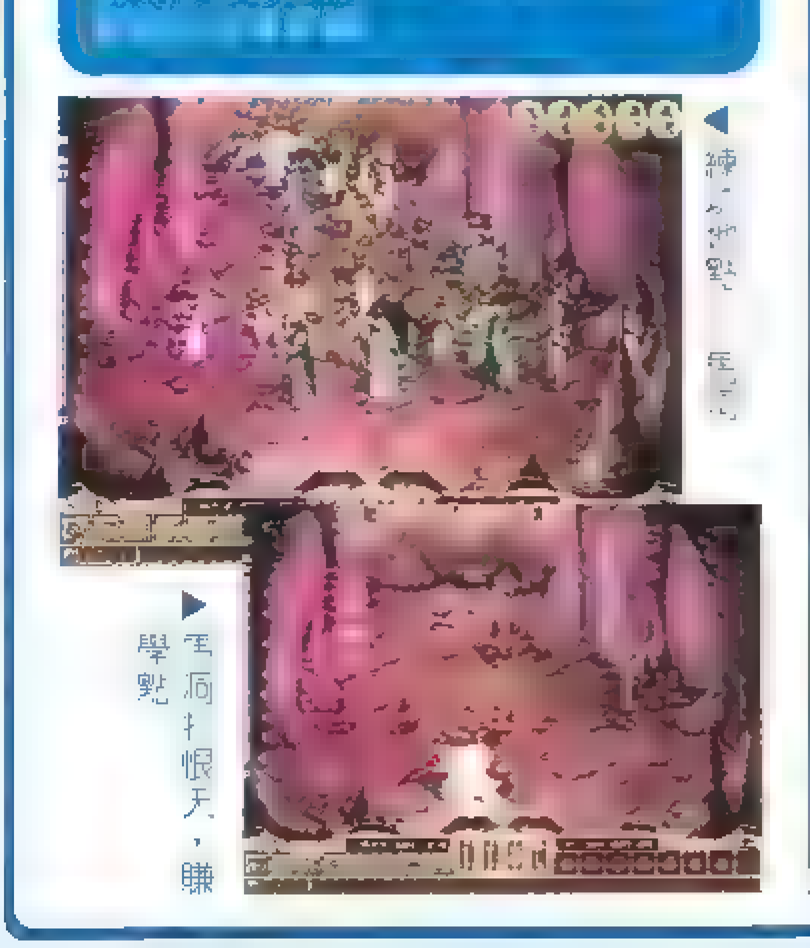
漫遊者／冷璃玥
40P/40S

身為老玩家的我已經玩了將近半年了，在這期間我從新手慢慢的摸索與體驗，到變成導師教別的新手踏入另一段新的旅程，而現在我把這些經驗與大家分享，讓大家一起來遨遊金庸On line的世界吧！

生活技能篇

大部分的新手一開始通常都不知要做啥，身無分文又沒武功，只好求助別人的幫忙嘍。先向好心人士借錢之後，可以去練技能，如：裁縫、織布、種田及釣魚等等，而我選擇了賠最快但也賺最多錢的技能——裁縫。在練技能之前必須先練交易之道，練到約50級以上後，賣東西才會開始有賺頭。裁縫起初先練玉鐲才不會賠錢，等到等級30以上就改做粗布道袍，這樣一小時就能賺個好幾萬了。不過在練的過程中會賠很多錢（最好要有心理準備），而且要一直狂按滑鼠，看的我都眼睛花嘍@_@。因為我沒啥耐心，練到32級就不想練了，就改練功企嘍。



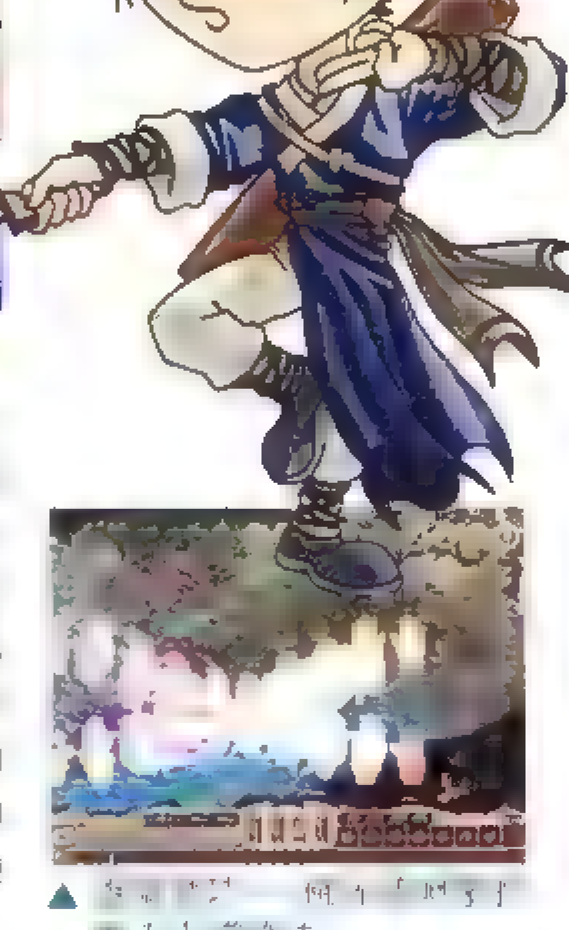




門派武功篇

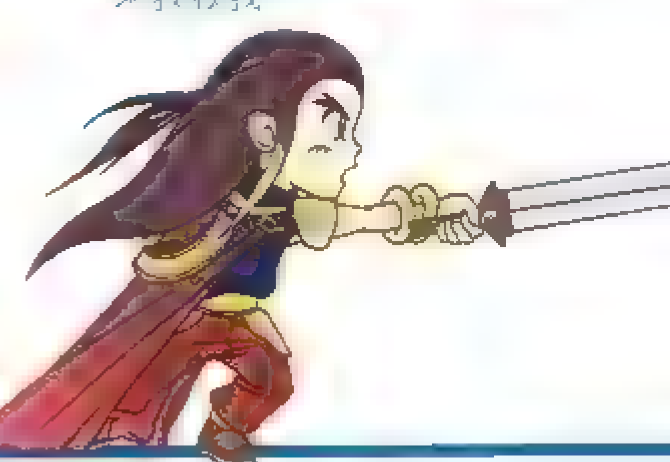
原本我不知要加入哪個門派，後來終於決定加入美女眾多的「峨嵋派」。峨嵋的入門武功有回風拂柳劍和飄雪穿雲掌，我本身是練回劍的，因為拿劍讓我看起來就像俠女一般，而且戰鬥時砍敵人姿勢也很漂亮喔！峨嵋的進階武功有滅劍、絕劍、佛光普照掌及四象掌，而且絕劍比滅劍攻擊還強，招式也十分華麗（不過回劍要70才能進階），不過本人還在努力練功中，因為上線幾乎都在哈啦的我，很少在練功，現在連師妹們武功都比我強了，嘿嘿～好慚愧（^^"。還有一次，因為忘了本身善惡值是負的，沒注意到就給他回到師門企了，結果害偶被師姐（NPC）關進監獄了，嗚…師妹要贖我時，為啥不能呢？害我等了2小時後才被放出來＞_＜。在門派裡，我們峨嵋姐妹的感情可是很好的唷（雖然有些是人妖），每個人都嘰嘰喳喳的，鬥嘴吵的不得了，呵呵。





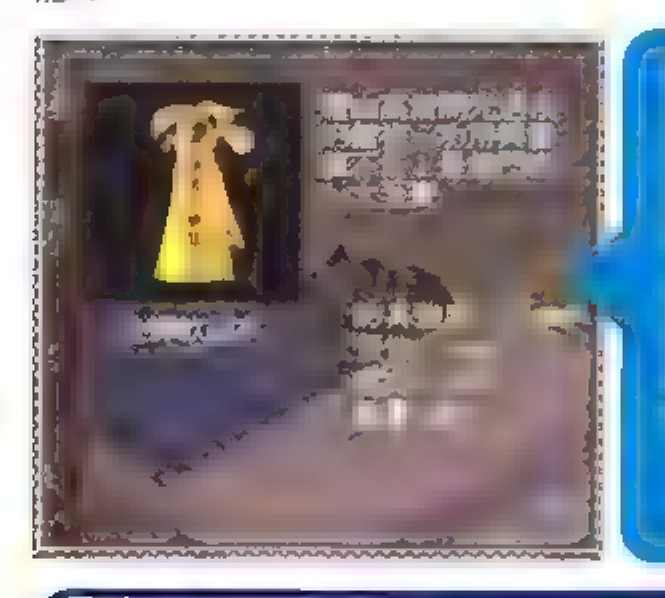






任務篇

遊戲中不斷增加的新任務，不僅提升玩家們的歷練及名聲，而且還有很多新奇的寶物可拿喔！最近我正在解金絲禪衣的任務，開光後衣服可防+100、悟性+3及定力+2呢，不過太難解了，開光還要等遊戲時間3天(還不能離或斷線喔)，這‥‥這也太強人所難了吧！如果偶正好當機怎麼辦呢？



搶攻總壇篇

目前有5個總壇－－貪狼、艮山、巽風、天魁及破軍城，總壇是每個組織都想搶下的據點，擁有總壇的組織，可以在附近建立商店、武器店及裝備店等設施。每個總壇所能製作的裝備及增加的屬性也不同，不過這些店家可將營業收入納入該組織的收入中，使組織的財源增加。總壇另一項功能是可以升級，隨著總壇的不斷升級，連保護總壇的城牆、陷阱及箭塔等，也可升級增強防禦的能力。

每一場的攻壇時間為現實時間的1.5小時整，一次只開放一座總壇開打，而總壇會每兩天(現實時間)進行一次攻防戰。要進行攻壇戰的玩家們最好要有守城及攻城的完善策略，以把握勝利的機會。而在攻壇戰中死亡的人，會掉武功等級，但不會掉裝備，殺人也不會有PK值，殺死同門也不會違反門規。攻防戰結束時，勝的一方即成為新的總壇霸主。



▲搶攻總壇能讓組織勢力變的更強大，還能製作防具來賺錢

哈啦篇

玩金庸後，讓我認識了很多的朋友，我們一起解任務、交換遊戲心得及聊天等等，每次一上線都幾乎在哈啦，而且玩金庸還讓我學到了一項絕世武功－－奪命連環罵。誰敢惹到我，我就罵得他叫不敢，嘻嘻，朋友都說我太兇嗆(−_−)。有時候朋友還故意要鬧我，跑來和我PK，不過如果我真的遇到困難時，他們還是會出手相救的，在此我要跟我的朋友們說聲謝謝嚕*^0^*，能在遊戲中認識你們，我真的粉高興唷！

魔力寶貝

鯰魚王腸胃清理團

獅子——＞喵媽——＞

- 喵媽：30 級，不成材的 3 級「料理學徒」，覺得李弱升級超痛苦。
- LCC：32 級，6 級獵人「神医」，進入鯰魚洞觀光導遊
- 紅羽月：28 級，6 級獵人，想拿牟面還鯰魚王充眼淚的獵人。



朝鯰魚洞出發！獵人都是這樣苦命嗎？

自從開放新地圖、新物件及新的職業，再加上有二階轉職功能的「神獸傳奇」資料片後，戰鬥系都以達到40級為目標，生產系都以達到25級兼正職為己任，要到新地圖去闖一闖。

之前不成材尚未正職的喵媽陪同LCC，招攬了一些觀光客後，就朝向鯰魚洞前進。聽說，鯰魚洞只有擁有狩獵或伐木技能的人才可以進入，我們一群人當中，LCC可說是最正牌的獵人。也因此突然之間身價飆張，每天都有人掛號要排隊等他，請他帶隊進入鯰魚洞觀光，我們笑說他可以在鯰魚洞口酌收觀光費用，順便賺一筆導遊費，呵呵～！

進入鯰魚洞，主要是幫鯰魚王清理他肚子裡的細菌，出洞之後，鯰魚王會酬謝一些謝禮，這些謝禮是隨機給予的金牙、鬍鬚、眼淚及安全鞋。不過，只有收集完前三樣東西，才可以去換一級的「火焰舞者」，要是是安全鞋？就只好含著眼淚默默穿上，在伐木或狩獵時，可保安全不受傷至少三次，當然這種心情，就是非常……

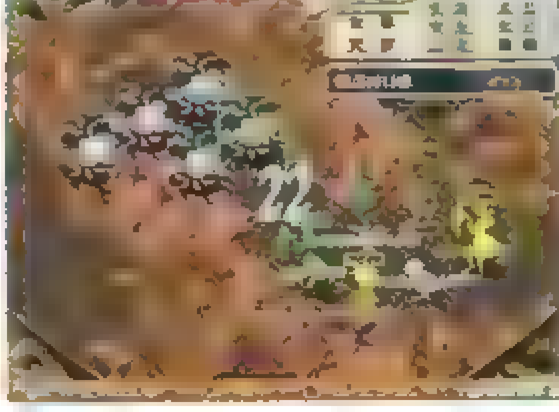




▲金牙與鬍鬚的長相



▲鯰魚王的哀嚎



▲要是單獨一人在這又沒帶水，那肯定是活不久了



▲啊～竟然是安全鞋！＞＜

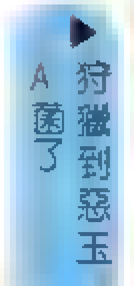
宛如迷宮的鯰魚王肚內

出加納村後，往西方走到(626，209)的位置就到了鯰魚洞窟，下到最底層，就看到倒在池邊奄奄一息的鯰魚王，請獵人(或樵夫)組隊跟鯰魚王交談後就可以進去。這時候別忘了先拍張照，因為不一定都能找到獵人或樵夫帶頭進來滴！

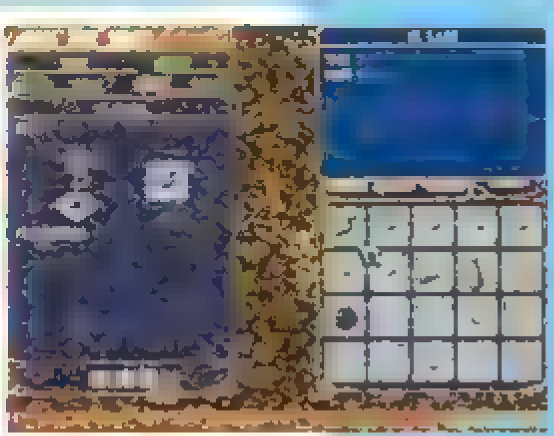
經過了令人眼花撩亂的通道之後，與可愛的善玉菌米魯米魯說說話就傳送進去囉！這裡面有布丁史萊姆，和長的很像阿姑，高凌風綜合體的藍色口臭怪，動不動就會酒醉跟混亂，但是經驗值都有一千多點以上，就算不解任務也可以在這練功。







◀與米魯米魯對話



▶狩獵到惡玉A菌了



▶藍色口臭怪像不像阿姑＋高凌風的綜合體。



▶跟米魯米魯講話後也會將獵人或樵夫傳送到下一階段

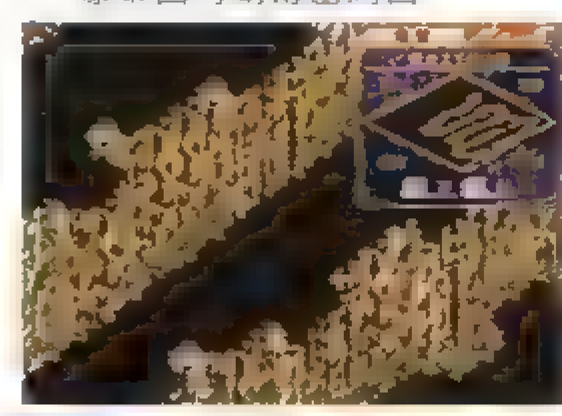
有狩獵或伐木技能王職的人會從米魯米魯處獲得抗生素T-5的膠囊，這可以讓玩家在裡頭呆比較久的時間，可以盡情地採集到惡玉A(70.70)、B(40.30)、C(40.40)三菌各三個後，再去跟洞穴深處的善玉菌米魯米魯說話，就可傳送進去往大腸的通道了。不過要注意的事，如果採集技能只有2或3級，則必須採集到各14個數量才可以完成。

到了大腸後一樣要採集到一樣物品，不過每傳送一次最擔心的事情，就是大家都隨機不一定被傳送到哪張地圖，也就是大家不一定會在一起，要是一個人在大腸或小腸遇敵的話就很刺激囉，所以說一定要帶滿水再進來打會比較保險。像喵媽我這一次才進大腸就遇到四隻口臭怪和兩隻布丁，只好含淚密夥伴們，咱家先走一步啦！難怪鯰魚王會肚子痛，肚子裡一堆怪和細菌，連我們都被打得很痛。

JCC與其他勇者繼續在大腸清理完之後，找到善玉菌米魯米魯再被傳送到小腸，不知接下來會不會被傳送到直腸，然後是……。不過小腸這裡的菌就強了，已經是細菌首領囉，集滿惡玉菌首領A(25.55)、B(24.29)、C(65.13)及D(45.16)之後，再找米魯米魯講話(好可愛的米魯，真想找封印師把他封來當寵)，就會傳送至鯰魚王的嘴巴，鯰魚王就會鬆了一口氣的感謝獵人或樵夫，並且送了一樣東西再幫傳出洞口。



▲最後的關卡了，鯰魚王的小腸



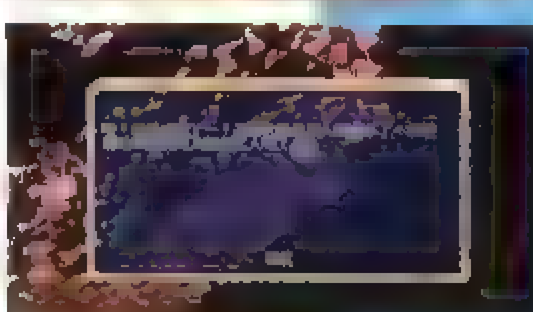
▶狩獵到四種惡玉首領了





▲在大腸一樣要狩獵惡玉一種各三隻

▲找到的米魯米魯會將你一並依序傳送到下一階段

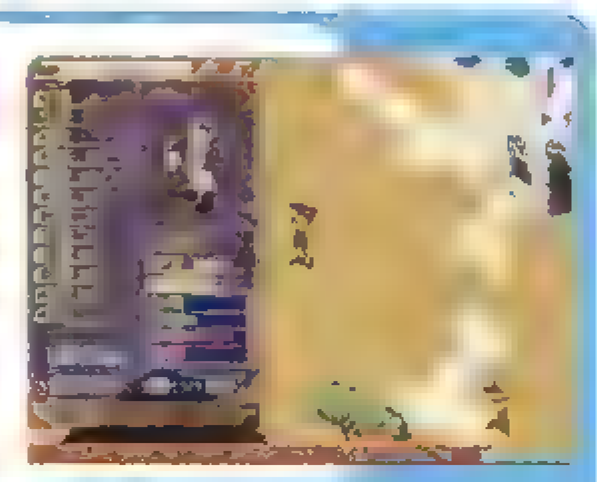


▲終於完成物品的採集了

鯰魚王的眼淚

以上就是鯰魚王任務的全程紀錄，而UCC已經被打得鼻青臉腫，慘不忍睹。第一次是拿到金牙，用光了五組+150的水，三隻寵的水也已經山窮水盡，鞋壞了，帽和斧也裂了，到底鯰魚王是亂吃了什麼東西，請小朋友不要學，牠是有練過的……。至今UCC進來鯰魚王的嘴巴已經有六到七次，其中幾次還是打到小腸就難敵阿姑的強吻，只好落荒而逃。之後又陸陸續續進來還是都只拿到牙齒和鬍鬚，還有兩雙安全鞋！好想哭啊……。一些同伴去解任務後，都密來「這條鯰魚一定是硬漢，都不哭……」「可惡！鯰魚都不流眼淚！」或是「我的真心誠意都沒感動他嗎？」。

這次UCC他招攬了紅羽月一起來冒險，到底能不能如願以償呢？呵呵，紅羽月密來郵件了：「祈禱我拿到眼淚吧！」UCC與紅羽月的際遇到底會不會不一樣呢？



▲人魚雜耍的屬性



▲來跟人魚舞者拍張照吧！



◀喜悅的紅羽月，拿著鯰魚的眼淚，果真有效！



◀蒐集到三樣物品找鯰魚專家講話

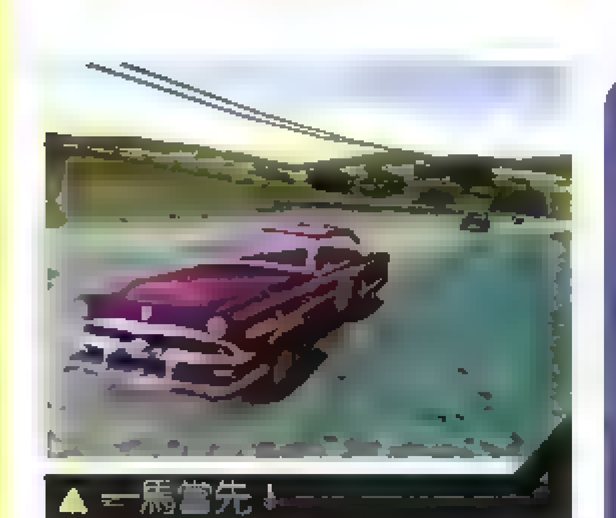
線上競速城
(Motor City Online)

革命性的線上賽車遊戲

http://mco.ea.com/

《線上競速城》是一套革命性的電腦遊戲，玩家在遊戲中可以創造您所想要的賽車，並和數千名玩家在線上即時競賽，它不僅是一套賽車遊戲，它同時還是一個虛擬改裝車者、汽車愛好者及賽車玩家的天堂。遊戲中，玩家可以交朋友或是參加俱樂部來和同好相互較勁，並訂製您夢想中的跑車，再和來自世界各地的同好競賽。遊戲的設計受美國汽車文化黃金時代所啓發，它是世界上第一個網際網路賽車及改裝車(hot rod)社群(community)。無論您製作或購買賽車，不管它是由零件組成的改裝賽車，您都可以參加各式的各樣的比賽。


遊戲的光影極具真實感


▲一馬當先！


▲技術不佳，轉彎容易出狀況


▲考驗技術的彎道

提供30至70年代汽車

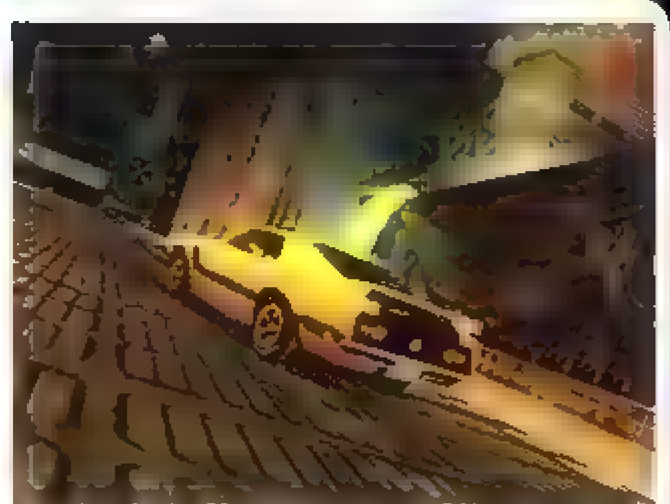
在《線上競速城》裡，您可以實現您的房車及賽車的夢想，因為在這兒有種類最多的房車、改裝車及大馬力的高速汽車。遊戲提供從1930年代到1970年裡超過六十部廠牌汽車供您選擇來參與任何賽事。當然啦，玩家還可下載其它汽車及零件使用。

遊戲裡有讓您屏氣凝神的圖形，並有真實的汽車物理特性來呈現賽車在路上競速的真實感。遊戲裡提供超過2000個廠牌耗用品及汽車零件，供賽車手升級及修復賽車使用，並且有二十四個賽車場及四種賽車模式，包括環行賽(circuit)、計時賽(Time Trials)、高速賽(drag race)及街頭追逐賽(street tracks)。而新的賽車場也會隨著時間不斷地增加供玩家下載。另外，玩家可以加入或創造屬於自己的俱樂部，並參加私人性質的賽車練習賽，或參加俱樂部對俱樂部的錦標賽或社交活動等。更有趣的是，車子和零件價格的變化會隨著供給和需求來浮動，宛如現實世界一般。因此，汽車和零件也可以在網路上交易或者賣給出價最高的競標者。


▲[illegible]
▲[illegible]


▲進行最後衝刺


▲越野賽需要更高明的技術


▲小心路旁的障礙物

講求團隊合作的比賽

在賽事方面，隊伍考驗賽(Team Trials)是線上競速城的第一個合作性賽車模式。它主要是提供參賽者可以共同努力以得到獎金，而不是相互對抗的多人遊戲環境。每一位賽車手都應鼓起勇氣盡其所能地快速往前衝，而且必須所有選手都能抵達終點。在這個模式下沒有讓您耍陰狠賽車手段的條件，例如圍堵、衝撞及擦撞等行為的動機，因為所有選手的目標是展現最佳駕駛技術，並獲取最大的團隊利益。

隊伍考驗賽如何進行呢？當一位玩家在某多人共玩街頭追逐賽或環行賽大廳舉辦一場賽車時，他必須從賽事舉辦(Race Creation)裡選擇隊伍考驗賽，這是一場公開的競賽，玩家必須有一輛可以活動的賽車以舉辦或加入一場隊伍考驗賽。在標準計時賽裡，團隊裡每一位選手都必須設法在限定的時間內跑完所選擇的跑道。團隊裡每一位賽車手的"低於標準的秒數"會被加總，當累積足夠的低於標準時間秒數，同時達到第一場隊伍考驗賽的獎賞標準時，除了個人例行性花費外，整個隊伍將獲得團隊考驗賽獎金(現金或點數)。隊伍考驗賽的加值點數和現金，會依低於標準時間之總成績而增加。至於公開計時賽(Open Time Trials)的標準規則及獎金將實施於個人參賽者。





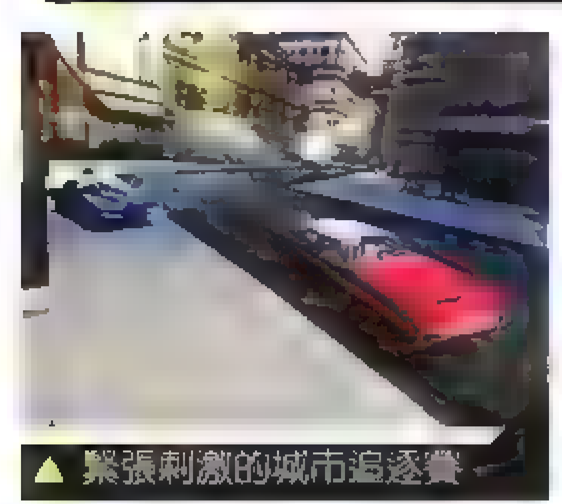




▲各顯神通以贏得比賽



▲各年代的房車皆會在遊戲裡大顯身手



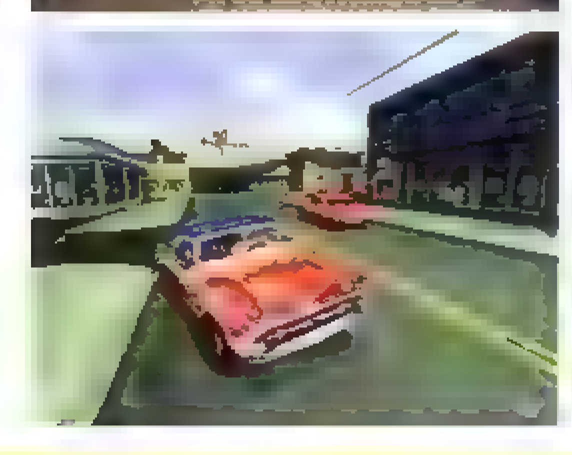
▲緊張刺激的城市追逐賽

不斷新增的遊戲設計

另外，遊戲將會增加俱樂部登記(Club Registration)以改良兩項設計，它將讓俱樂部變得更容易參加，並且藉由在俱樂部索引搜尋欄位裡增加更詳細的分類，提供更清楚的資訊給找尋所欲參加之俱樂部的玩家。另外，敵我俱樂部的成員可透過交談視窗裡所顯示字母的縮寫更容易辨認，此外還可以擁有俱樂部的標誌圖案。設計師將在俱樂部選項這部份增加俱樂部登記按鈕，但只有俱樂部隊長才能看到此按鈕。一旦你付登記費您將能夠選擇俱樂部縮寫以及代表俱樂部的標誌圖案。

在新增的賽車場方面，第一個增加的賽車場將是"Hazard Hollow"，它是一個長4.1英哩的跑道，途中會經過各式各樣的景觀，包括農場與穀倉、果園、木橋、牧場及居住型旅行車聚集場等。由於玩家必須在眾多障礙中找出最舒暢的車道，因此遊戲極富挑戰性。目前"Hazard Hollow"只限於十五級(level 15)以上的選手參賽。

除了上述新特色外，遊戲未來將新增的還包括"獎賞零件"(arts as Prizes)。它將提供從Sparky T拍賣場或零件商處得到零件的替代選擇——遊戲會提供零件給贏得賽事的選手。某些特定的零件在特定的賽車場中才會出現，而遊戲所獎賞的零件也是依選手的表現評比隨機產生。選手所獲得的零件將被放進玩家的清單中，玩家也可以拿來換取現金，但每位選手每週在線上競速城裡的每個賽車場上只能贏得20個獎賞零件。





囂張地開著我的二手車

玩家救濟所

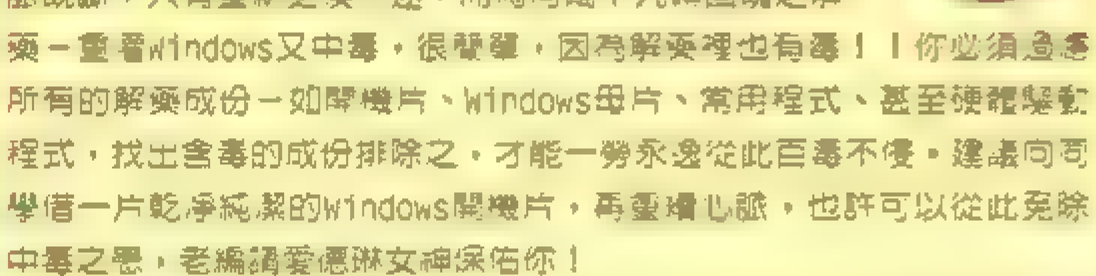
向老編發牢騷的地方



Q 毒攻心脈，可有良法可解？

請問一下，如果有一個叫Explore.exe的檔中毒了怎麼辦？原本電腦是windows Me，因為這個問題而重灌變成windows 98，結果那個檔還是有毒，用諾頓2001防毒軟體修復也不能修，刪除也無法刪，請問該怎麼辦？（我快被警告的煩死了，每次執行其他東西都會跑出警告）謝謝，麻煩了。

◆高雄市　小蝦蝦



小蝦蝦，老編為你難過！因為……．你已毒攻心脈…若再不著解毒聖品－天山雪蓮，必死……當無疑，要知Explore.exe即檔案管理員，即windows之心脈也，心脈既斷，只有重新更換一途，而為何服下九轉回魂之解藥－重灌windows又中毒，很簡單，因為解藥裡也有毒！！你必須過濾所有的解藥成份－如開機片、windows母片、常用程式、甚至硬體驅動程式，找出含毒的成份排除之，才能一勞永逸從此百毒不侵，建議向可學借一片乾淨純潔的windows開機片，再重續心脈，也許可以從此免除中毒之患，老編誦愛德琳女神保佑你！

Q 預言之塔可以發展成觀光據點？

希望有部份篇幅能介紹好用的軟體下載網址，還有我覺得雜誌越來越棒了，希望能繼續保持，我建議回函紅色底的那一面可以設計成塗鴉區，這樣不是很方便嗎？還有我認為「預言之塔」真是越來越醜，希望能夠改進。另外，建議留言板若有被刊登，是否能贈送下一期雜誌一本或是能得到經驗值或Ｓ幣，不知意下如何啊！雖然我不是你們的訂戶，戶但希望貴刊能推出活動來吸引更多的訂戶，還有請準時出刊，好嗎？

◆無奈的文山　筆



關於塗鴉區的設計，真是好建議，但擔心外面的紅色那一面，在寄送的過程中缺乏隱密性，所以將本期回函的格線拿掉，想以塗鴉代替留言的人，可以放心的大展身手了！預言之塔是目前唯一沒人主持的專欄，在畫像的設計上採用較為神秘灰暗的方式，老編會和索卡畢討論再決定是否作一些調整。另外，留言被刊登後給予經驗值或Ｓ幣是很棒的建議，老編目前正在規劃Ｓ幣兌換遊戲或其他週邊的企畫，但因為目前擁有Ｓ幣的都是投稿被錄取者，好像無法讓每個人都有參與的機會，老編一直很傷腦筋這個問題，而你的建議提供了一個很好的方向，萬分感謝！　關於出刊日，上期終於在25日準時出刊了，但這期因為過年假期太長，雖然所有人過年都回到雜誌社加班三天，但出刊可能還是會拖延一兩日，在此向大家致歉…..再Delay下去，雜誌的發行日可能要刊登在預言之塔裡了> <

Q [illegible]

很抱歉，我買到這期內附的光碟無法安裝Secret Service In Harm' s Way，可否請貴社另寄一張光碟給我或是和我聯絡，由於這是我非常期待的一款遊戲，所以有勞主編及各位員工們替我解決此遺憾，在下萬分感激！一謝再謝！千謝萬謝！

◆無奈的文山　筆

真對不起，沒想到這期內附的Secret Service: In Harm' s way有部份讀者無法安裝，目前解決方式如下：若你的電腦中沒有安裝WINRAR這個壓縮程式，請至下面那個網址下載，安裝完成後，執行它並手動將光碟內Secret Service: In Harm' s Way的exe檔解壓到硬碟中你指定的目錄，然後在此目錄中執行安裝即可。

http://taiwan.cnet.com/download/pc/swinfo/0.2000032013.20005042s.00.htm

看完了這一期雜誌，我覺得「魔王的洞窟」最好不要不見，因為會少了一個專欄，而且所有的遊戲也都不會十全十美，應該讓我們玩家來好好品檢一番，把缺點說出來，不但使遊戲越來越好，也使我們有更多的樂趣！

蕾蕾公主到了春節，依然是那麼可愛，使我越想要見見她，總之，我就把神聖的一票投給蕾蕾了。（雖然也想投給其他人，不過只有一票，Sorry…）

祝 新年快樂

◆騎士 神龍

我很喜歡「魔王的洞窟」喔！那是一個可以讓玩Game的玩家一吐心中的不快，讓受到Game荼毒的玩家有個傾聽心聲的地方，so，我很謝謝G魔王開闢，在這裡，我想說一聲：Thank you. 非常謝謝你們，我會一直支持你們喔！

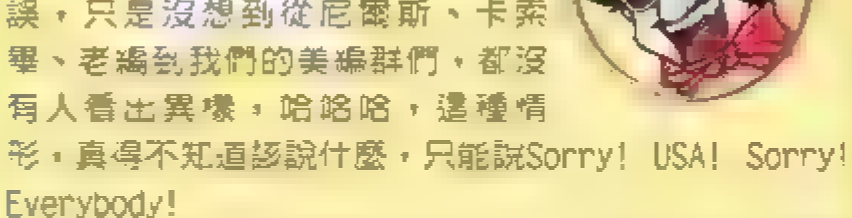
乾巴茶喲！！

◆台北縣 怡君

請問軟世裡第17頁的廣告森林漫畫中的「921」恐佈攻擊是誤打還是有意？（不是921大地震嗎？~_-|||）

非常like「G魔王」的吐槽單元，希望能多發揮一點版面，另外，對於這次軟世的全新改版，我覺得很有自己的獨創性，又不失美觀，很有特的了！！最後希望軟世工作人員們，能在新的一年裡繼續加油，作「好」雜誌給「好」人看！！！^_^

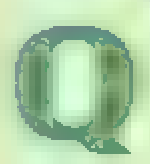
◆高雄市 雯哲



對於那個「921」，老編也是三條線-_-|||，哈哈，純粹校稿失誤，只是沒想到從尼爾斯、卡索學、老編到我們的美編群們，都沒有人看出異樣，哈哈哈，這種情形，真得不知道該說什麼，只能說Sorry! USA! Sorry! Everybody!

看來G魔王也頗受國民擁戴，工坊製作遊戲若不能讓玩家滿意，魔王大軍只有越來越龐大的趨勢，也許那天魔王揮動大軍，一一攻下所有的王國據點，你翻開雜誌，魔王變成端坐王位的國王也說不定…..哈哈，老編不小心把秘密說出來了….. 另外，老編從來沒說過要停掉魔王的洞窟，因為，這是一個真實的軟體世界，魔王必需自己在這個世界中求生存！但如果遊戲毫無可罵之處，暗黑軍團一旦瓦解，這個洞窟當然只好封印起來了。不過，現在看來，魔王的洞窟再不擴建，將塞不下人滿為患的暗黑軍團，這種現象，有請各工坊正視之。有好多人來信想看看蕾蕾，也有人主張舉辦真人發表會，嗯，真是好點子，也許200期社慶，該讓所有人現身讓眾國民瞻仰一下芳容…

心情留言版－分享你心中的點點滴滴



我好喜歡安德烈斯王國，也是這樣才喜歡上軟體世界，加油！（不是說內容不好啦，不要誤會）。 祝新年快樂

◆台北市 盲胞



嗚…..這年頭連盲胞都看軟體世界，也喜歡上安德烈斯王國了……感動！過年收到很多讀者賀年回函也，我們每張都看過了哦！有得還畫了很有意思的塗鴨耶！可惜沒有上色所以不能擺在卡索爾那裡讓大家一起欣賞，不過，老編在此代表大家向各位謝謝啦！





又是新的一年來臨，希望國產遊戲在這個競爭激烈的電玩產業中，有好的表現。老玩一些外國貨，心中總是會…..。

◆台北縣 鑫豪

國產遊戲真的讓我心碎，強力賽亡合金元讓我對國產遊戲毫無信心，拜託請重建國產遊戲的信用，不要再讓我們的荷包因奇怪的遊戲而減肥。

◆台中市 小強二世



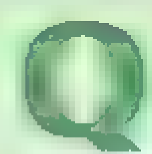
這些都是好國民的心聲!!老編心有戚戚焉（嗯，下一期有七的要全包….），相信每位國民都有愛國的情操，但眾工坊也要認真端出好遊戲來，別老是指望大家以愛國情操來支持，要不如此，萬一被魔王領軍砸了工坊，連聖獨角獸騎士團也救不了！

哇哈哈！宇崇，我依然愛你！

◆台中縣 阿鴻



嘿嘿嘿！雖然不知道是怎麼回事，幫你刊出了，祝幸福！



歐茲好慈祥，真希望能夠和他一起去釣魚和打麻將

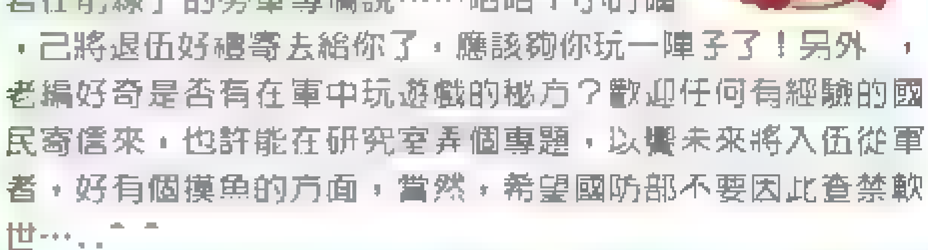
◆高雄 宗閔



嗯，歐茲真的很慈祥耶，雜誌社電腦壞了都是他在修的，還有，他是個好爸爸哦，而且最可怕的是，他完全不像老編，因為從來不遲到的，老編已把你的信轉給他了，不過，歐茲好像不會打麻將耶。

To老編 看到這一期的軟世刊出自己的留言，真的是有給他一點感動耶！老編想知道為什麼軟世是我順利退伍的主因？事實上，國防部最近新增退伍條令：集滿24本軟世，換退伍令一張……亡！開玩笑的，哈哈哈！當過不願“役”兵的人都知道，軍中生活就是那樣單調、無聊且一天賺不到300塊的生活，尤其到月底，大家都會得到一種「缺＄病」，再加上那種水深火熱的生活，心裡上的痛苦，真的不是再寫就寫的完的，只是兵還是要當，生活還是要過，結果看軟世就成了我舒解心理上這種痛苦的其中之一的方法，每個月期待新出版的軟世，新出版的遊戲，至少心裡有個希望，生活才不會絕望！

◆高雄 宗閔



常言道：「當兵使一個Boy成為Man」，沒想到我們軟世在「轉大人」的過程中竟能發揮莫大的功用，老編在想，也許該闢個「君在前線」的勞軍專欄說……哈哈！小叮噹，已將退伍好禮寄去給你了，應該夠你玩一陣子了！另外，老編好奇是否有在軍中玩遊戲的秘方？歡迎任何有經驗的國民寄信來，也許能在研究室弄個專題，以饗未來將入伍從軍者，好有個摸魚的方面，當然，希望國防部不要因此查禁軟世…..^_^

玩家救濟所有問必答　歡迎來信！

預言之塔

石盤上市大預言



益智大預言

2月

遊戲名稱	售價	公司
麻將教師	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
絕代雙驕麻將(名稱暫定)	[illegible]	[illegible]
夢幻派對島	未定	GAME ONE
網路[illegible]國牌	未定	大宇
[illegible]	未定	新縣獅
[illegible] (Ms. Pac-man)	[illegible]	[illegible]
[illegible] (Dig Dug)	399 元	[illegible]
[illegible] Break out)	399 元	[illegible]
[illegible]	299 元	[illegible]

3月

遊戲名稱	售價	公司
冒牌大英雄	[illegible]	[illegible]
狗肯尼娃娃	未定	吉托比雅
[illegible]	[illegible]	[illegible]

動作冒險・運動・競速大預言

2月

遊戲名稱	售價	公司
[illegible]	[illegible]	[illegible]
終極動員令之叛國者 (C&C : Renegade)	1090 元	[illegible]
[illegible]戰 : 決戰星球	1090 元	[illegible]
[illegible] 2 (Aliens vs Predator 2)	1200 元	[illegible]
[illegible]	1080 元	[illegible]
閃擊點行動資料片：紅軍之怒	[illegible]	[illegible]
夢幻房東[illegible]	[illegible]	[illegible]
喬治克隆尼之惡夜追殺令‧中文版	未定	英特衛
風之翼 (Mega Race III)	未定	英特衛
天命傳奇 The Legend	未定	英特衛
情聖遊俠－卡沙諾瓦 (Casanova)	未定	英特衛
超神 Z	未定	旭力亞
越野大車拼 [illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] Batt[illegible]	[illegible]	[illegible]

3月

遊戲名稱	售價	公司
[illegible]	1090 元	[illegible]
[illegible] 2	1090 元	[illegible]
[illegible]	1090 元	[illegible]
[illegible]	1080 元	[illegible]
[illegible]	1200 元	[illegible]
閃電風暴	未定	TGL
[illegible]	599 元	TGL
[illegible]	990 元	[illegible]
[illegible]	399 元	[illegible]
[illegible] 2	700 元	[illegible]
[illegible]夫莫敵 (Beach Head 2000)	399 元	[illegible]
[illegible]坦克 (Combat)	399 元	[illegible]
[illegible]境之地	未定	吉脫比雅

4月

遊戲名稱	售價	公司
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Call of Cthulhu	未定	英特衛
戰略星球	未定	英特衛
天命傳奇	未定	英特衛
情聖遊俠 卡沙諾瓦	未定	英特衛
4x4 黃金越野賽 2	未定	光譜
名流高爾夫:世紀名人賽 (Links CE)	[illegible]	[illegible]

5月

遊戲名稱	售價	公司
鬼[illegible] 永夜的詛咒	未定	亞克米

[illegible]

[illegible]

遊戲名稱	售價	公司
迷之寵物	未定	智冠
模擬古賃	未定	智冠
釣魚王	未定	旭力亞
ㄇㄝ絕底派對	未定	明日
女生宿舍	未定	伊思麗

[illegible]

遊戲名稱	售價	公司
●[illegible]	[illegible]元	[illegible]
●[illegible] Ka-52 Team Alligator	[illegible]元	[illegible]
●[illegible] F22 Total Air War)	[illegible]元	[illegible]
●機甲爭霸戰 4 資料片:暗黑騎兵	未定	第[illegible]波
●EF2000	[illegible]元	[illegible]

[illegible]

遊戲名稱	售價	公司
●德俄空戰 ： 暴風雪戰機 IL-2 Sturmovik	未定	英特衛
●紅樓續夢	未定	智冠

多人線上遊戲大預言

2月

遊戲名稱	售價	公司
●[illegible]	[illegible]元	[illegible]
●洛克人	未定	安峻
●永遠的亞瑟王	未定	台灣易吉網
●馬場大亨 Online	未定	旭力亞
●古龍群俠傳 Online	未定	GAMEONE
●聖法門	未定	安峻
●天上碑	未定	億泰利

3月

遊戲名稱	售價	公司
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●神話	未定	全球歡樂
●夢幻之星 ONLINE	未定	宏碁

4月

遊戲名稱	售價	公司
●真世界	未定	捷生
●神之路	未定	東方
●戰場	未定	橘子

5月

遊戲名稱	售價	公司
●e 電園	未定	優邦
●古惑人生	未定	台灣易吉網

策略・戰略大預言

2月

遊戲名稱	售價	公司
●魔武爭鋒	未定	大宇
●帝國企業 (Monopoly Tycoon)	未定	英寶格

3月

遊戲名稱	售價	公司
●[illegible]中文版	[illegible]元	[illegible]
●商業帝國	未定	光譜
●銀河霸主 3 (Moo3)	未定	英寶格
●指極星	未定	大宇

4月

遊戲名稱	售價	公司
●魔法門之英雄無敵四	未定	英特衛

5月

遊戲名稱	售價	公司
●英雄列傳	未定	亞克米
●[illegible]	699元	捷亞

角色扮演大預言

2月

遊戲名稱	售價	公司
●[illegible]	[illegible]元	[illegible]
●還我英雄 - 熱狗熱 Go	未定	智冠
●月影傳說	未定	智冠
●時空俠影	未定	旭力亞
●幻世錄 2	未定	奧汀
●至高無上	未定	安峻

[illegible]月

遊戲名稱	售價	公司
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●末日黎明 中文版	未定	英特衛
●救世軍	未定	英特衛
●魔法危機	未定	華義
●[illegible]	[illegible]元	[illegible]
●[illegible]	[illegible]元	[illegible]
●小狐仙	未定	伊思麗
●陸小鳳之金鵬皇朝	未定	GAMEONE
●大舞傳	未定	弘煜
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●碧雪晴天	未定	英寶格

[illegible]月

遊戲名稱	售價	公司
●[illegible]國群俠傳	未定	東方演算
●聖女之歌	未定	風雲時代
●星靈物語 (Arcturus)	未定	松崗
●魔法門九 (Might and Magic IX)	未定	英特衛
●小李飛刀	未定	昱泉
●反・三國志	未定	風雲時代
●冰風之谷 2	未定	英特衛
●[illegible]	[illegible]元	[illegible]
●神機世界 2	未定	大新
●[illegible]	[illegible]	[illegible]

即時戰略大預言

[illegible]月

遊戲名稱	售價	公司
●[illegible]中文版	[illegible]元	松崗
●[illegible]	[illegible]元	松崗
●哥薩克爭服與榮耀	未定	大宇
●戰略星球	未定	英特衛

[illegible]月

遊戲名稱	售價	公司
●[illegible] Myth 3	[illegible]元	大宇
●裝甲騎[illegible]	[illegible]元	大宇
●[illegible]	480 元	第[illegible]波





歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個20G跟20P，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：

欠罵的對象
（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商
開罵者：
（請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名）
為何該罵的來龍去脈
以上是將公開的訊息
以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料
真實姓名　電話　地址　身分證字號




幽城幻劍錄

開罵者：暗黑戰士　零式



為何該罵的來龍去脈：

當初漢堂要出這"天地劫序傳"，我一度認為八成是一個想藉著天地劫的"餘威"想要再來賺一筆的，但是看著看著，發現似乎比前作還好玩！？所以自己也買了一套來玩玩了～可是當破了個兩三次後，還真的想罵一罵！

First！劇情超他x的長，雖然不會說一下就玩完ㄉ，但是還真有點長到想罵人！還且還有的很明顯的"拖"！！

Second！隨便一個任務就要跑得超遠，還要穿梭在大街小巷，而且三不五時就會被一些路人甲乙丙給擋住，還"卡"的很好咧～下一部要做籃球Game啊！

Third！怎麼每換一次地圖都要讀個光碟啊！破個兩三次都快讓我換光碟機了～既然要吃掉我2 GB多，那能不能不要一直讀啊！

Forth！為啥怎麼玩都是Bad End啊！害的我每破一次都要用掉一盒"舒潔"，能不能來個好一點的結局啊～

罵歸罵……但是真的是很好玩的一套GAME…害我又破ㄉ第四次了…誰叫它真的那麼好玩=.=



魔王的眉批：

哈哈……原來是對幽城一些小缺點的抱怨啊^^，罵得真是好玩，深得本魔王的喜歡，希望以後也可以看到類似的抱怨，來娛樂我一下^^，賞20P、20S。

只想賺錢的遊戲公司

開罵者：暗黑戰士　路人

為何該罵的來龍去脈：

為何國產遊戲會變成國慘遊戲呢？我覺得遊戲做的不夠好那表示我們還有進步的空間，可是要是連想進步的心都沒有，或是把精神都只放在如何騙錢方面的話，那我們就真的是完了！大家一定都發現到了，現在的遊戲大多封面都超優，可是裡面所真正呈現的人物往往都跟跟封面落差很多！還有就是一版再版的毛病，就好像是一隻豬扒了好幾層皮來賣似的，明明可以一次就賣出來的東西，他們就是要分幾次賣，甚至還出合輯要不就是再加個"非賣品"等特典！這是在考驗我們玩家的忠誠度還是考驗我們的荷包呢？

還有就是廣告總是隱惡揚善，雖本該如此，但這是一種商業行為，你們只把好的都說出來，卻不把不欲人知的說出來，這不就像是一種欺騙嗎？現在的遊戲大多追求聲光效果，但真正能帶給玩家有種從心裡油然而生感動的又有那幾款呢？我想先把本質給做好後再想著要如何去追求更高境界的作品（商品）才是對的吧？連路都走不好的人你能期待他跑會跑得多快呢？我相信這些話一定早就有很多人說過了，只可惜那些真正有影響力的人似乎永遠都不會看到這些　可悲……

魔王的眉批：

用商業手法包裝爛遊戲，一再改版、反覆推出新版本，這些都是去年遊戲產業中奇特的現象，這樣的玩法不知讓多少玩家傷透了心，真是已經罵到不想再罵了，看看新的一年，會不會有所改進！？，賞20P、20S

對台灣遊戲界不尊重的製作公司

開罵者：RAY

為何該罵的來龍去脈：

什麼嗎！人家說產業外移，那就算了，竟然連遊戲製作也外移了？！這不啻乎是對國產遊戲的末路又再推進一步，而比較需要節省成本的遊戲，竟然全都由對岸給包下，而本土的製作只能望「峽」興嘆，好歹也是道地的台灣人，支持自己人，也是好事一件。再者台灣遊戲方面的技術也是數一數二，像是智冠的大作－「第七封印」便是由台灣製作，其水準和全球知名大廠相比也是毫不遜色，在EA展和日本都有不錯的評價，甚至有人說可以和太空戰士相媲美，而只會去找低成本的製作，其效果也自然是低水準，希望未來所有遊戲不要全由國外製作，再「轉銷台灣」那可是大家最不樂見的，期盼玩家們支持本土，為台灣遊戲界多加點油。

魔王的眉批：

不景氣的環境下，節省成本是天經地義的事，可是為了節省成本，把製作遊戲的工作交給技術不成熟的製作小組來做，結果做出個爛遊戲，不僅回收不了這"微薄"的成本，還賠上了公司信譽，請打算如此做的公司三思而行啊……ㄏㄏ，賞20P、20S。



魔王

開罵者：SOPP



為何該罵的來龍去脈：

看到遊戲工坊中，魔王一開始對於魔幻紀元的敘述心理就一肚子不爽說，《魔幻紀元》(age of wonders) 當年是繼承《魔法大帝》(master of magic) 的回合制戰棋遊戲的一大佳作，還獲得PC Gamer Editor's Choice award and a Next Generation 5/5 star rating，畫風不太得到贊同是因為triumph 是一家歐洲的公司，對於他們來說這種歐式畫風是粉正常的ㄟ（雖然我都覺得有點醜），魔幻紀元在國內賣的也還算不錯，在國外還是當年的年度暢銷game之一。看到一開始魔王說不耐玩的印象，就一肚子火ㄟ，很多人把裡面每個種族的任務都玩過一遍，基本上這個遊戲是超耐玩的說，隨機地圖產生器有在aow網站上啊……而且還有地圖製作器ㄟ，age of wonders 網站上還有一堆fan作的地圖，挖勒！這個遊戲是我們喜歡的人眼中的一個寶，雖然後面介紹2代（Best of E3 Award for Age of Wonders II）的說明還不錯，不過還不夠，不足以彌補我們這些愛好者心理上的損失，魔王想看超過100人的email攻擊嗎ccc…，也會對於很多沒玩過一代的人造成錯誤的印象…真該罵，該打，該被烤……………………真討厭的魔王，給我消失吧……（五星物語中最強大的武器）

ＰＳ已經把魔王的感想轉換成英文post在Aow Fan區了，小心喔^^^^^^被人倒吊起來打不關我的事喔！

魔王的眉批：

ㄏㄏ…難得本魔王被罵，人人都會有想玩跟不想玩的遊戲，這遊戲也許因為美形度不夠，而讓我興趣缺缺^^|||，沒有細玩下去，就別放在心上了啦^^，賞20P、20S。

危城之戰

開罵者：暗黑戰士　修羅王



為何該罵的來龍去脈：

前幾天去網咖玩了大概八小時的危城之戰，危城之戰在單機模式果然好玩，使用類似《工人物語》與《法老》的資源補給系統，兼具樂趣與深度，還可以依個人風格蓋起充滿陷阱的迷宮城堡，並在城堡中佈滿弓箭手，痛宰源源不絕且AI不高的敵軍（讓我想起地城守護者凌虐勇者的樂趣），尤其是看到敵人卡在自己設計的迷宮城堡，想殺高塔上的弓箭手卻找不到路，亂有成就感的。可惜多人連線模式簡直糟透了，稍稍列舉幾個缺點跟大家分享：

1. TCP/ip連線還算穩定，但若是IPX模式則爛透了。（使用IPX模式連線，連5次都在20分鐘內斷線，TCP/ip連線7次只斷1次）
2. 不能選擇電腦一起加入多人連線（唉……想和朋友一起享受痛宰電腦也不行）
3. 個人認為對戰過程實在有點無聊

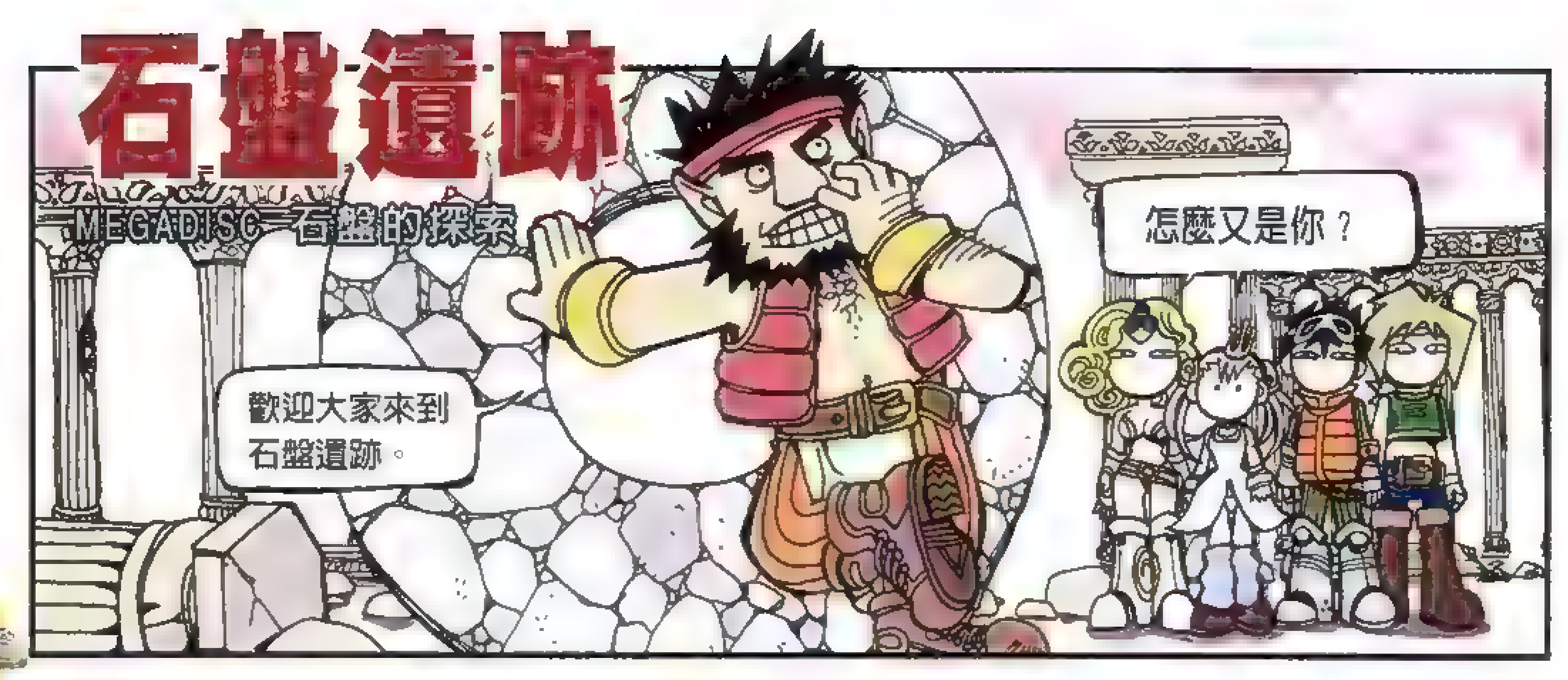
舉幾個我對戰的過程

開闊地圖：一開始就蓋木牆連到對手家中＋蓋個高塔＋站幾個弓箭手上去＝贏（結果變成，一開打大家就搶著蓋圍牆到別人的領地，每個人的城堡都蓋得不倫不類，完全喪失設計城堡的樂趣）好吧！那選個不能直接將城牆蓋到別人領地的地圖好了（中間有沼澤河流阻擋的那種地形）A國花很多時間蓋起華麗且有厚重城牆的城堡把家裡團團圍住，但是B國不蓋城堡，把省下來的時間充實內政與增加兵力。大概1小時過後B國忍不住派了大約30隻弓箭手與10隻長槍兵偷襲A國，此時A國看城外的糧食生產設施被偷襲，馬上派出騎兵小隊解圍，可惜被B國的長槍＋且逃且射的弓箭手盡數殲滅，因為A國城牆上的弓箭手不敢下來，且因一直致力蓋城堡，部隊及生產力都比不蓋城堡的B國少，只能眼睜睜的看著城外的設施都被破壞，抱著華麗的城堡與B國對抗……（大概又拖了一小時左右，最後A國因為生產力比B國低，腹地也比B國少，輸了…）有鑒於上一場蓋城堡的人非常不利，（蓋城堡花的時間，敵軍都可以比你多蓋幾十間其他建築了）接下來幾場連線大家都不蓋城堡了，大致上使用騎兵（屠殺平原的弓兵超好用），長槍（防騎兵），長劍兵（打陣地戰與最後突入），弓兵（偷射敵方村民與在主力部隊後方掩護的機動部隊）想想……玩《危城之戰》卻不蓋城堡還有啥意思，打了大約八小時終於還是回去玩《世紀帝國》……^^



魔王的眉批：

即時戰略遊戲就是要循規地跟人連線才過癮^^，沒想到這個新出的遊戲比起世紀的連線還差^^|||，虧它還是個晚出的遊戲，真是該好好罵罵，賞20P、20S。





解譯石盤小密訣

將MegaDisc石盤放入您的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令STARTUPV.EXE，來進入主畫面。

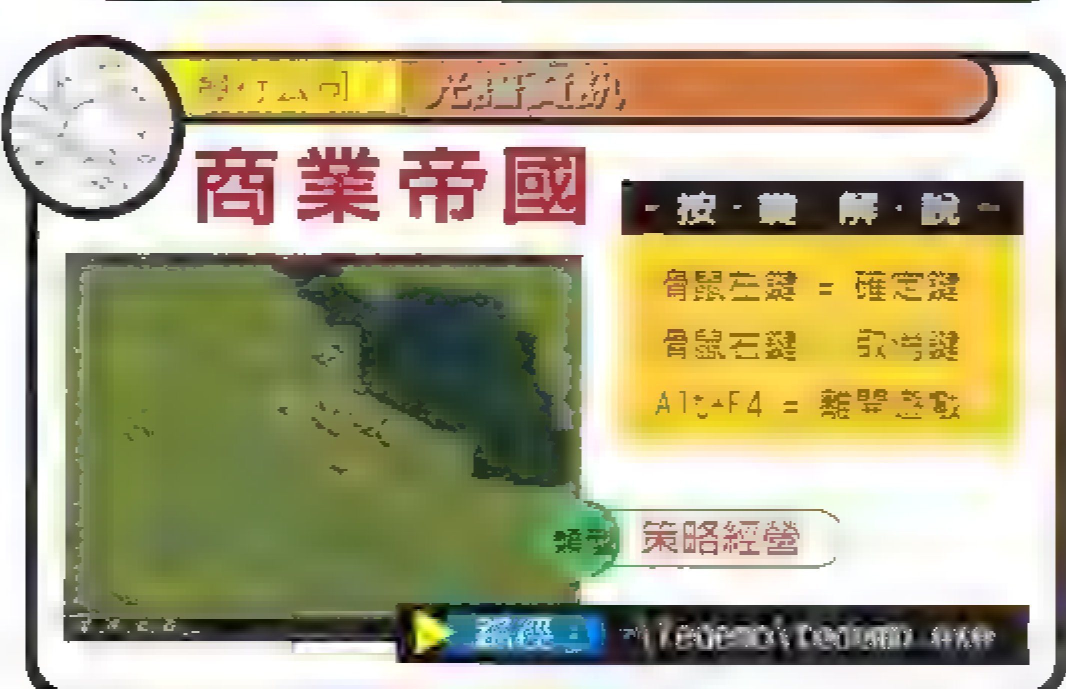


百萬大搶答

類型 線上益智

路徑 \Million\setup.exe

遊戲介紹請參考軟世第154期究極Game庫-百萬大搶答 p.86
該遊戲需CD序號，請上網至
http://qa.chinesegamer.net/inpage/download.asp
下載CD序號，另有遊戲安裝說明。



商業帝國

按鍵解說

滑鼠左鍵 = 確定鍵
滑鼠右鍵 = 取消鍵
Alt+F4 = 離開遊戲

類型 策略經營

路徑 \Tedemo\Tedemo.exe



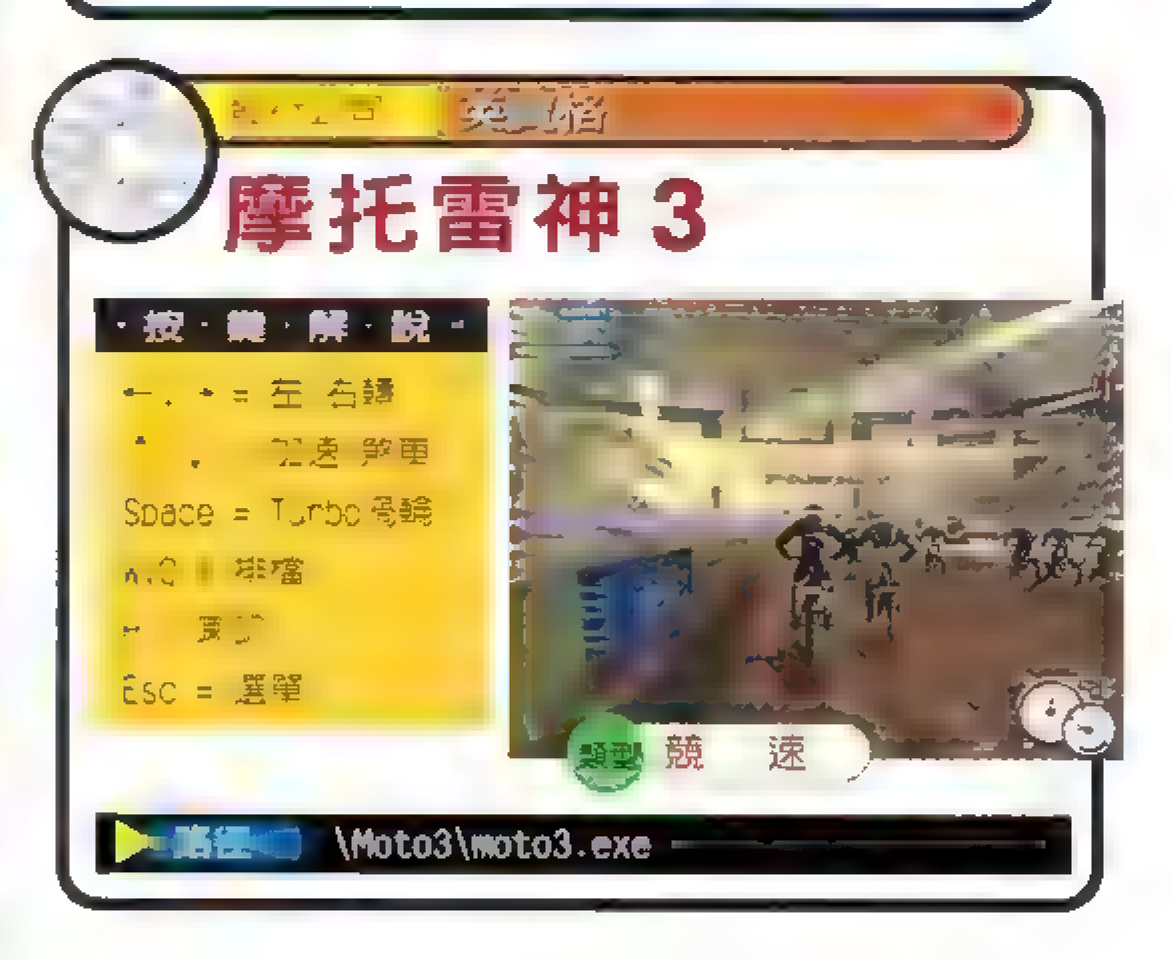
破碎銀河系

遊戲序號更正
1.改以email方式寄送
2.寄信給trial@apexon-online.com.tw
3.留下"申請破碎銀河系遊戲CD序號"以及你的email地址
4.截止日期2002/03/20

路徑 \Tc\tctw137.exe

類型 線上即時戰略

遊戲帳號申請、操作方式，請參考下列官方網站
遊生網路遊戲網 http://www.apexon-online.com.tw/
破碎銀河系網站 http://www.apexon-online.com.tw/tc/



摩托雷神 3

按鍵解說

←、→ = 左右轉
Space = Turbo
Esc = 選單

類型 競速

路徑 \Moto3\moto3.exe

輔助工具

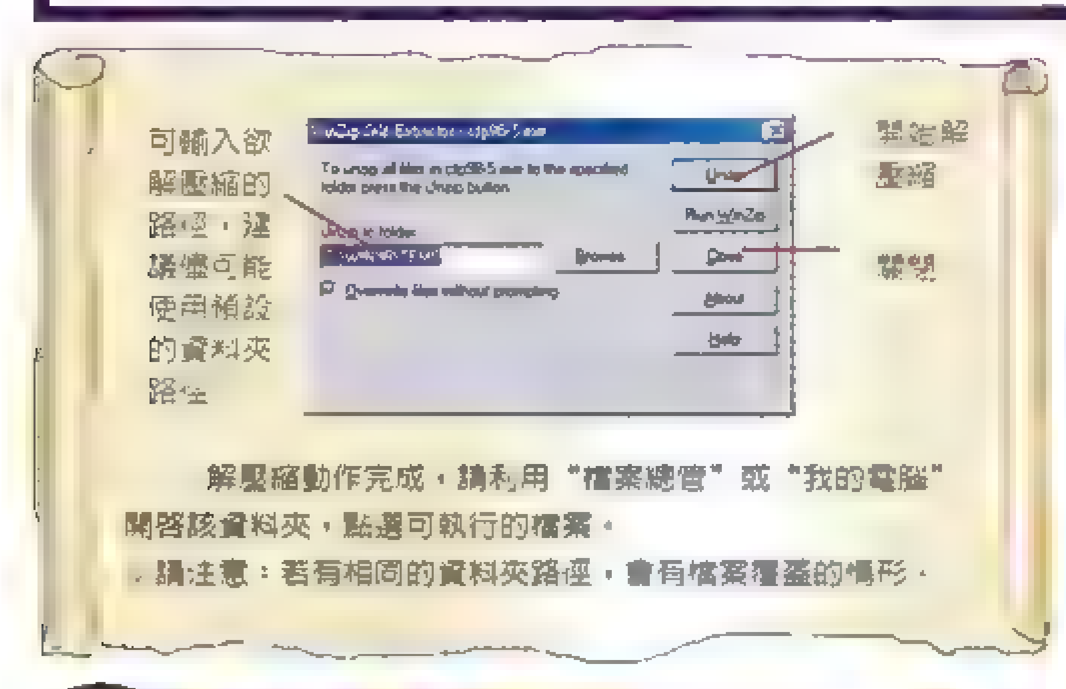
媒體播放工具(支援 .dat mov mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

mpfull.exe —Windows Media Players V6.4.07 中文版(繁體) for Win95/98
wmp71tw.exe —Windows Media Players V7.1 中文版(繁體) for Win98/2000
wmp71en.exe —Windows Media Players V7.1 英文版 for Win98/2000
QuickTimeInstaller exe —Quick Time V5.0.2

DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx81eng.exe —Directx V8.1 英文版
dx81cht.exe —Directx V8.1 中文版(繁體)
dx81chs.exe —Directx V8.1 中文版(簡體)





解壓縮動作完成，請利用"檔案總管"或"我的電腦"開啟該資料夾，點選可執行的檔案。
請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。

發行公司 Ubi SOFT

Worms Blast



按・鍵・解・說

←、→ = 人物移動
↑、↓ = 砲口調整
Shift 右 = 武器切換
Enter = 發射砲彈
Esc = 選單

類型 益智

路徑 \Tedemo\tedemo.exe

Demo動畫展示區



聖女之歌
- 發行公司 風雷時代
- 類型：即時戰略
- 路徑：\Heroine demo.exe



富甲天下3
- 發行公司 光譜資訊
- 類型：益智
- 路徑：\Tm3\demo.exe



致命武力2～重生
- 發行公司：智冠科技
- 類型 戰略角色扮演
- 路徑 Tfdemo\demo.exe

Worms Blast
- 發行公司 Ubi Soft
- 類型 益智
- 路徑 wbd demo exe



發行公司

榮譽勳章：反攻諾曼地



按・鍵・解・說

W、S = 前進 後退　E 使用
A D = 左 右平移　Space = 跳躍 起立
Ctrl(左) = 蹲下　Tab = 任務提示
Shift 左 = 行走 跑步　R = 裝填彈藥
F5 = 快速存檔　F9 = 快速載入



類型 動作射擊

路徑 \Mohaa\mohaa.exe

Share共享軟體

聖女之歌桌布、螢保 —風雷時代提供
富甲天下3桌布 —光譜資訊提供



Patch修正大師

三國群英傳3更新檔V1.02 奧汀科技提供
榮譽勳章：反攻諾曼地更新檔V1 10
召喚者更新檔V1.40









歐茲的鐵匠鋪

影音播放軟體 PowerDVD XP 4.0

www.cyberlink.com.tw

●作者　米蟲

隨著windows XP的推出，各家廠商紛紛把握時機推出新版本的軟體，一來可以和新的作業系統有較佳的相容性，更重要的是可以趁著微軟強力宣傳時，搭上順風車增加銷售量。由訊連科技推出的影音播放軟體PowerDvD也在此時推出最新的4.0版。當然為了強調與新作業系統的關聯，所以不免其俗的加上XP，以強調與新作業系統絕對相容。

PowerDVD XP一直受到相當多使用者的喜愛，可說是影音播放軟體的首選，不論是在介面設計、硬體支援、影音表現等各方面的表現都是一等一的。這次的4.0除了強調與Windows XP的絕對相容與對新硬體功能的支援外，更將電腦播放影音多媒體推向一個新的境界，讓使用者可以利用電腦欣賞各式影音多媒體時，獲得不亞於高級家庭劇院的享受。



PowerDVD XP獲得微軟WindowsXP的WHQL認證，其中包含相容性與硬體播放加速的認證。

親切 和善的控制介面

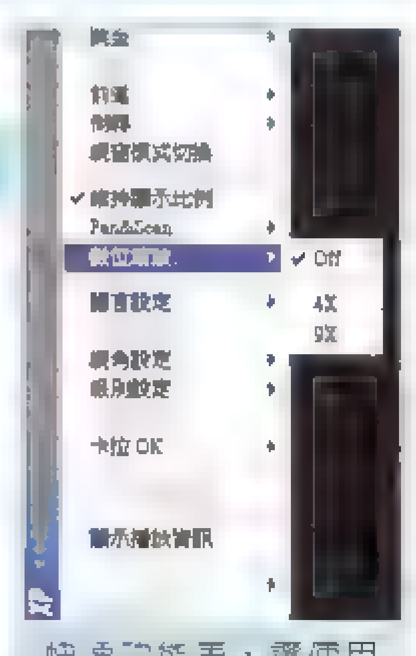
延續一貫雙表單的傳統，相當容易上手，使用者也可以自行設計或是上網下載新的面板來使用。主要控制表單設計與一般硬體影音播放機相當類似，使用者可以不經學習輕鬆上手。訊連科技提供DVD資訊入口網站i-Power功能，可以藉由該功能獲得相當多實用且精彩的相關資訊。



採用雙表單的方式，控制部分與播放部分分開，介面設計更用相當容易上手

i-Power功能除了提供使用者最豐富的DVD相關訊息外，還提供PowerDVD專屬的最新面板下載與最新軟體更新訊息。





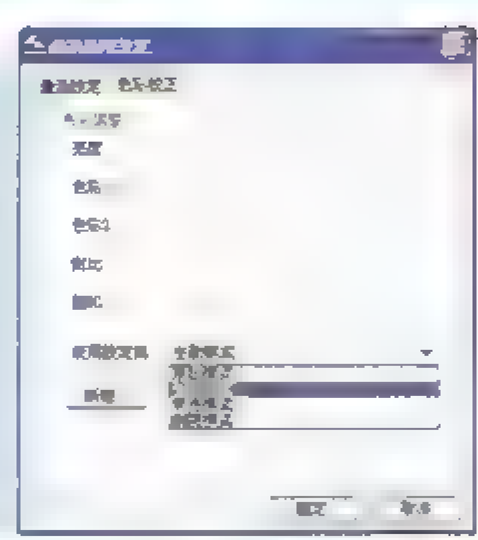
快速功能表，讓使用者在全螢幕時可以即時控制播放。可快速前進或倒轉，甚至畫面縮放。

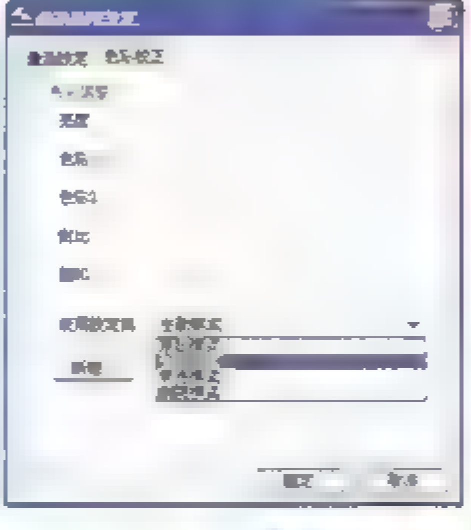
最高 品質的影像表現

本版本除了可以撥放一般VCD、DVD外，還支援了相當多種格式的影音檔案，讓使用者不會遇到"不支援該影音格式"的問題出現。提供調整明暗、對比、飽和度...等，使用者可以調整最適合自己的畫面表現。支援各種能支援雙螢幕輸出的顯示晶片，可藉由軟體正確的將畫面輸出到電視機，或是第二台螢幕。除了基本的撥放功能外，還提供了許多實用的特殊功能，如螢幕補捉、快速前進倒轉、數位縮放...等功能。



使用者可以選擇內建的四種影像輸出模式，也可以自行做細部的調整。





面板替換功能，面板也可以千變萬化，想怎樣就怎樣，大膽秀自己。並可以在i-Power中下載別人製作的面板，也可以分享您的作品，上面還教你怎麼製作。



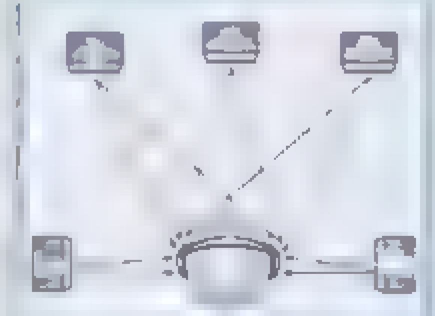
提供兩種模式的數位縮放功能，讓使用者可以更近一點的看。內建的螢幕補捉功能也是一等一的，讓使用者補捉動人的一刻。

完美 的聲音輸出

聲音的輸出表現一直是電腦較為不足的一環，但這次PowerDVD XP將給你不一樣的感受。除了前一版本已支援的立體聲輸出、杜比環繞音效、3D音效輸出外，還新增DTS 5.1、杜比Pro Logic II、TruSurround XT。新的功能讓使用者不一定要花大錢購買多聲道音效卡與環繞音效喇叭組。只要利用簡單的雙喇叭或是筆記型電腦內建的喇叭就可以有擁有豪華的享受。要是對此還不滿意的話，更有支援SPDIF的輸出，讓使用者可以使用較高級的配備。另外為了不讓WinDVD專美於前，這次也支援多聲道MP3音樂檔案的撥放。



除了可完整支援Dolby 5.1ch訊號輸出外，還支援DTS (Digital Theater Systems) 5.1ch訊號解碼輸出。

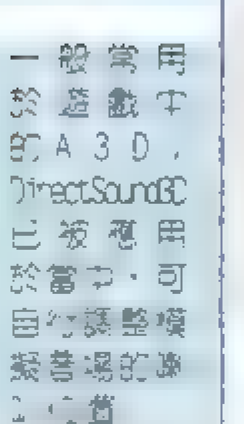




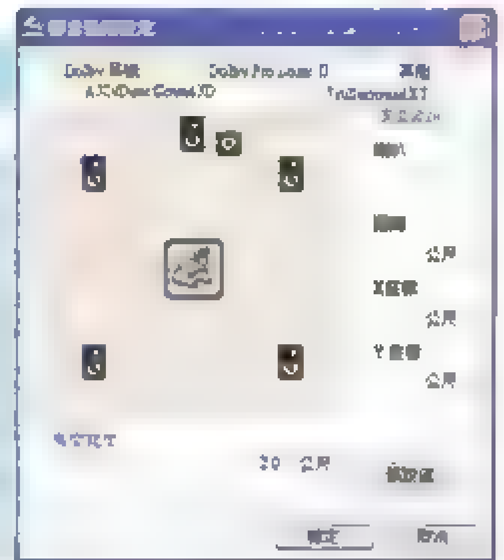
支援的Dolby耳機輸出，利用一般耳機就可以聆聽立體環繞的聲音表現，讓你用少數的金錢，即能獲得無法比擬的聽覺享受。



唯一支援Dolby Pro Logic II的撥放軟體，可以將任何兩聲道立體聲訊號，解碼為5.1ch的立體環繞音效表現。



一般常用於遊戲中的A3D，DirectSound3D已被應用於當中，可自行調整模擬音場的遠近位置。



TruSurround XT™
by SRS(●)®



TruSurround XT讓使用者使用兩個喇叭，就可以模擬出環繞音響的效果，讓您有身歷其境的震撼。

上網 即時購

對新版PowerDVD XP有興趣的讀者，除了可以在一般行銷通路中購買，也可以上網直接訂購下載。網路訂購下載的版本與市售版相同，如果想擁有無線遙控器的話也可以在網路上單獨購買。再告訴各位讀者一個好消息，在網路購買還享有價格上的優惠，既省時又方便喔！



訊連科技提供了四種版本供消費者選購。最高階含所有套件與USB無線遙控器的遙控豪華版、未含遙控器的軟體豪華版、回饋舊用戶的豪華升級版、與未內建DTS與TruSurround TX功能的標準版，消費者可視自己的需要來訂購。

2002 搖桿採購大指南

●作者－李展吉

過完春節，大家的口袋裡都有一筆壓歲錢。如何利用這筆錢，來更新電腦遊戲的配備，其中包括了搖桿、方向盤以及多功能操控器等，相信是玩家們最關心的事。底下我們將為各位介紹數款市面上最新的搖桿，也順便充電一下你的電腦知識。

應用 在搖桿上的技術

在電腦硬體與軟體不斷地進步之下，現在有更多的技術被應用在遊戲控制器上，如大家所熟悉的力回饋技術等等，主要的目的都是為了要達到更加擬真的效果。除此之外，還有哪些技術被應用在搖桿上面呢？底下我們就來看看。

傾斜移動感應技術

裝置了這種技術的搖桿，便可以自動感應搖桿傾斜的方向，並將其轉換為相對的位移。比方說，要前進時就將搖桿向前傾、要後退時就將搖桿往後仰，因此玩家只要經由身體的直接反應，輕鬆地擺動手把，無須透過方向鍵即可控制遊戲主角的方向。這樣的設計，對於某些類型的遊戲當然會帶來更好的操控。傾斜移動感應技術通常應用在掌上型的手把上，因為只有這類型的遊戲控制器才能拿在手上隨意擺動。



這是內置有傾斜感應裝置的搖桿，可以拿在手中，在空中擺動來操縱移動的方向。

力回饋技術

力回饋技術的運作原理是這樣的，首先遊戲軟體會把震動的指令傳給搖桿，傳回的指令會含有波形的指示，隨後，馬達再把波型的動作，經由齒輪或鋼纜驅動，讓搖桿把波型以震動表現出來。波型是一段時間內力量的變化，波型不同，所傳回的震動效果就不同。一般的力回饋是使用Immersion公司所發展的I-force技術，目前能模擬的效果相當多，包括了各式槍械的後座力、車子引擎在發動時的抖動、賽車時的撞擊、行駛於顛簸路面的感覺等等，都可以透過力回饋技術，逼真地表現出來。

力回饋技術並不只實現在搖桿這項產品上，事實上在幾年前第一人稱射擊遊戲風靡的時候，市面上就曾出現一款震動背心，穿上後，當敵人的子彈打到主角身上時，各位也能感同身受，由背心傳來一陣麻麻的感覺。現在，力回饋技術也已應用到滑鼠上面來，羅技公司所推出的一款「動感旋貂」滑鼠，便是在其中裝了馬達，當各位移動滑鼠со過視窗畫面或點選某個物件時，便可體會到滑鼠所傳回來的震動效果，相當新奇。



力回饋是利用波型的方式來震動搖桿，圖中的四種波型表示四種回饋的力量。

無線傳輸技術

無線傳輸技術現已普遍地應用於各種電腦周邊之上，像是大家所熟悉的無線鍵盤，無線滑鼠等等都是。有鑑於傳統的有線搖桿，往往會因桌上的事物而受到牽絆，因此近年來，也有許多無線搖桿在市場上發售。以目前的無線傳輸技術而言，主要有紅外線和無線電（RF無線射頻）兩種，不過各位可以發現到，市面上的無線搖桿多半是採用無線電技術，之所以會少用到紅外線的原因，主要是紅外線比較會有阻隔的問題，而且也有角度的限制，若是沒有對準接收器使用或是中間有障礙物的話，很容易就會造成使用不順暢的情形。無線電搖桿則沒有方向、角度、障礙等問題，因而廣受喜愛。



使用無線電技術所設計的無線搖桿，只利用一個接收器（左）來接收無線電訊號即可。

搖桿 知多少

大家都知道，搖桿是用來玩電腦遊戲的一項裝置，傳統的搖桿具有一個基座，而在基座上面有幾個按鈕和垂直的手柄，使用者操作這支手柄，就可以控制螢幕上移動的方向。隨著電玩遊戲的操作設計愈來愈複雜，現在市面上也出現了各種遊戲控制器，如掌上型的遊樂器手把、賽車遊戲專用的駕駛盤、飛行遊戲用的操縱桿等等，只是基本上，我們還是習慣以搖桿這個稱呼來泛指這些的遊戲控制器，為了讓各位能對搖桿有多一層的認識，首先就來瞭解它們的一些基本知識吧！

搖桿的工作原理

搖桿的作用基本上和滑鼠一樣，都是可以將移動的訊號轉換為螢幕座標的輸入設備，大致上可分為類比式和數位式兩種。類比式搖桿裡面有一個水平（X軸）及垂直（Y軸）的可變電阻器，當各位手握搖桿朝各方向移動時，便會改變可變電阻的電壓，因為每個方向有不同的電壓，藉此即能決定搖桿移動的位置。數位式搖桿則以另一種方式測定搖桿位置，它以電壓計為工具，搖桿移動時會透過晶體產生電流，然後再經由類比數位轉換器的作用，把變動的電壓轉換為數值，供軟體處理。類比式的搖桿，可以控制移動的大小與移動的方向，因此常用來玩飛行類或賽車類的遊戲，但數位式的搖桿就不同了，它不管移動的大小，只能控制移動的方向，因此通常用在動作性的遊戲上。



搖桿的作用是運用把手，將現在的位置隨時告訴電腦，所以把手上有X、Y兩軸，X軸代表橫向的移動，Y軸代表前後的移動。

搖桿的連接埠

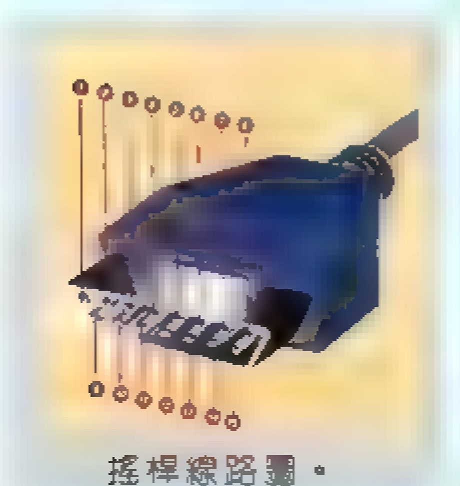
標準的PC搖桿連接埠是一個母座的15pin D型（梯形）接頭，此接頭含有兩組搖桿線路，每一個腳位各自擁有不同的定義。可以發現這些腳位被分成兩排列置，加起來正好是15個腳位端子。雖然接頭上包含兩組搖桿訊號，但實際上一個接頭只能接一只搖桿，不過目前市面上已能買到所謂的搖桿分接線（Y Cable）或搖桿分接器，可將原本的搖桿接頭一分為二，支援連接兩台搖桿，進行雙打的遊戲。一個標準的15 Pin搖桿連接埠，基本上最多就只能控制一台四鍵式的搖桿，或是利用分接線來連接兩台二鍵式的搖桿。

除了標準的15Pin搖桿，也有設計使用USB埠介面與電腦連接的搖桿。使用USB介面的最大好處，就是可以隨插即用。在Windows視窗作業系統底下，電腦會在您接上搖桿的時候，自動偵測到它的存在，而且不再局限於最多只能控制四個按鍵。同時，USB介面也具有可串連的特性，意即各位可以在同一台電腦中接上許多只搖桿。不過早期在DOS作業系統下所開發的電腦遊戲，並不支援USB介面的搖桿（因為那時候USB介面還沒有問世），所以各位若是想兼玩以前的DOS遊戲，或許就要購買採用標準15Pin連接埠的搖桿。

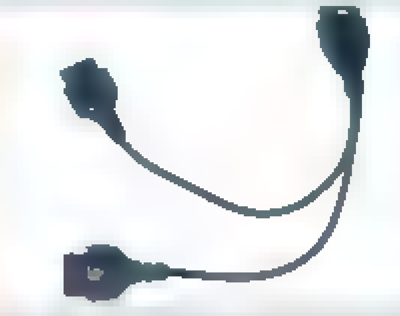
類比與數位的差異

前面在講到搖桿的工作原理時，曾經大略地提到類比式搖桿與數位式搖桿的差異。首先是類比式的搖桿。類比的特性就是連續的訊號，既然是「連續」，所以就沒有明顯的分段點，搖桿的移動量大小，完全取決於手柄推移的程度；而數位就只有「按」跟「沒按」的差別。易言之，數位比較精確刻板，類比則較靈活。所以數位式的搖桿通常被應用在立即且需要精確反應的遊戲上，如動作遊戲或射擊遊戲等；而類比式搖桿，則比較適合需要靠感覺去操控的遊戲，如模擬飛行或賽車類遊戲。

要如何判斷一支搖桿是屬於類比式或數位式搖桿呢？只要在Windows作業系統底下打開「控制台」裡面的「遊戲選項」，在「測試」的項目中，若是能將代表搖桿位置的十字標移動到測試方框中的任何地方，就表示該只搖桿是屬於類比式的搖桿；反之，若是只能移動到方框的邊線及其頂點上，而無法隨意停留在任一位置時，則表示是一支數位式的搖桿（因為數位式的搖桿只能控制移動的方向，而無法調整位移量的多寡）。另外，從搖桿的外觀上也可看出，採用十字鍵作為方向控制的（如掌上型手把），通常為數位式搖桿，而使用手柄來推移的（如飛行飛行操縱桿或駕駛方向盤）多半為類比式搖桿。



搖桿線路圖。



使用搖桿分接線可以將搖桿線路一分為二，用以連接兩台搖桿。



類比式的搖桿通常採握把式設計。

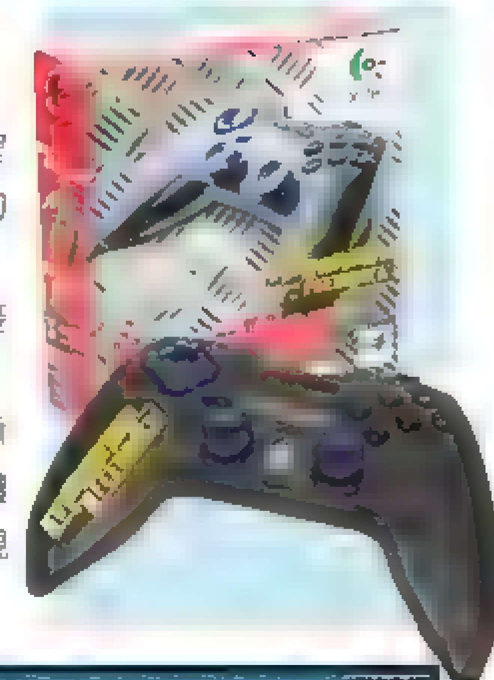


數位式的搖桿通常採方向鍵設計。



市面搖桿產品介紹

羅技「WingMan Rumblepad力回振天盾」



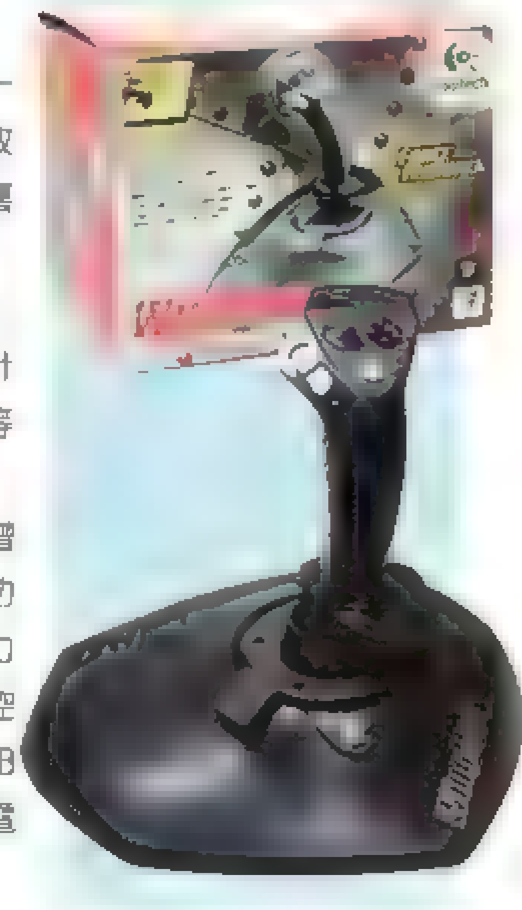
力回振天盾在功能鍵上可說是應有盡有，包括了九顆可程化的按鈕與方向鍵外，亦提供了一組節流閥以及二組類比式的控制桿，方便各位運用。此外，由於是採用USB介面的關係，因此安裝相當簡單，而且力回饋也不需要透過安裝電池或外接電源，只要透過USB所提供的電力，即可達到力回饋的效果。力回振天盾的握把造型也經過精心設計，手握的部份較長，所以可以牢牢地把持，並能輕易地用姆指控制到所有按鈕。大體上來講，力回振天盾無論在外型或者是功能的設計上，都表現地相當優異，可說是一款非常不錯的掌上型遊戲控制器。

羅技「鈕盾USB」



羅技「鈕盾USB」，以新流行的炎藍色靈敏按鈕，搭配人體工學式的握把，是一款理想的遊戲控制器。鈕盾USB擁有完全數位式設計，因此對於按鍵的操控，能達到更精確快速的掌握。在握把上，它具有一個八方向控制盤與11個可程式化按鈕，而這11個可程式按鈕可配合功能強大之控制軟體WingMan Profiler，依不同玩家習慣，做個性化功能調整，因此不論各位喜愛的電腦遊戲類型為何，鈕盾USB皆可成為最佳武器，輕輕鬆鬆提升您的電玩功力與等級。使用標準的搖桿連接埠與電腦連接，但產品之中附有一條USB轉接線，可將其轉成USB介面，因此在Winodows 95/98之下，也是具有隨插即用的功能，不需安裝驅動程式，即可馬上使用。

羅技「WingMan Strike Force強力迴旋鈦翼」



這款「強力迴旋鈦翼」可說是羅技「力迴旋鈦翼」的新一代機種，之所以要標明「強力」，表示它擁有超強的力回饋效果，如果沒有確實握緊手把，可能各位的手會被彈開，對於喜歡感受超強震力的玩家，這款搖桿可說是不可錯過的產品。

強力迴旋鈦翼有許多創新的設計，不但支援力回饋功能，而且還提供兩個八方向苦力帽與一個滾輪按鈕。為什麼要設計兩個苦力帽呢？原因就在於一個苦力帽可能只代表前後左右等水平的方向，如果敵機在您的上方或下方，可能就看不到了，多了一個苦力帽，正好可以彌補這項缺憾。至於在底座上新增的滾輪，用途也很多，例如各位可以將其設定為選擇武器的功能，只要前後撥動滾輪，就可以選擇不同的武器。另外，強力迴旋鈦翼的握把也採可旋轉設計，用在模擬飛行遊戲中，可控制方向舵、飛行方向，或切換視野角度。強力迴旋鈦翼採USB介面，由於必需驅動馬達以提供力回饋功能，所以要另接電源，以充分供應電力。

創新未來「Cobra 2」第二代眼鏡蛇



第二代眼鏡蛇和第一代主要的不同點，在於第二代眼鏡蛇新增了一個節流閥調節器，其節流閥採滾輪設計，可以向前後滾動，用在模擬飛行或賽車遊戲上，可以控制油門的大小。和一般的掌上型控制器相同，Cobra 2也非常適合用於格鬥類型的遊戲上，而它的外型也經過特別設計，在握柄的末端有橡膠包覆，因此舒適順手，握感相當不錯。Cobra 2總共有12個功能按鈕，搖桿上的每個按鈕都可以經由軟體設定而賦予它們不同的按鍵定義。Cobra 2由USB連線直接供電，搖桿具有省電模式，如果排流訊號連續無動作3毫秒，它將進入省電模式。在這個模式下，消耗不多於500μA的電流，因此相當省電。

伍佰「Wheel GamePad」



伍佰科技這款新推出的遊戲搖桿，其中最主要的是能夠讓您更加地融入在遊戲當中，其中特殊的「Wheel烽火狂輪」滾輪，其實就是一個火力強大的連續發射鈕，它改進傳統的單按單發或定時限定的自動發射方式，而使用烽火狂輪，便可以隨意地滾動軸子的快慢，而達到連續暢快發射的操控



在產品規格方面，此款搖桿擁有8個按鈕操作鍵及A、B兩顆連發按鍵，採用標準GamePort介面，適用於Windows95作業系統或以上版本。安裝簡便、容易上手，同時兼顧了實用與人性化設計的概念，身為玩家的您不可錯過嘗試。

微軟「SideWinder Plug&Play GamePad」



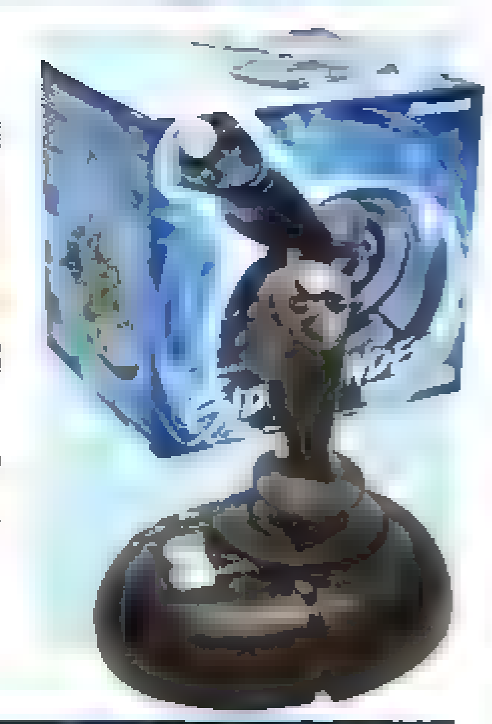
這是微軟推出的一款掌上型遊戲控制器，由於搖桿採用USB介面，因此只要把它連接到USB埠之中，電腦就會自動偵測出它的存在，若是一切都正常的話，在遊戲控制台中便會出現一只二軸六按鈕的搖桿，無需任何的設定，各位馬上地就可以使用它，實在是非常的方便。

這款搖桿在外型上採用的是半透明的黑灰色造型，而且符合人體工學設計，每個按鍵的配置都相當得宜，握感非常地舒適。除了上方面板具有四個動作鈕之外，在前端還有兩個觸發鈕，因此總共有六個鈕的設計，應用於一般的遊戲綽綽有餘。和市面上搖桿比起來，SideWinder Plug&Play Game Pad主要是提供給一些注重價格的遊戲玩家，一個入門等級且支援遊戲基本功能的遊戲控制器。因此它的功能雖然不會很多，卻是相當地實用。在同等級的搖桿之中，可算是相當不錯的一款，可讓各位運用於玩運動、動作以及其他類型的遊戲。





微軟「SideWinder Force Feedback 2」



SideWinder Force Feedback Pro 2是一款具備動力回饋裝置的飛行搖桿，獨特的感測技術，配合遊戲的支援，可以讓玩家感受到不同層次的力道反應，例如當各位在玩飛行模擬軟體時，SideWinder Force 2可以讓您感受到升空時的地心引力，還會在飛機拉平時，令您體會力道的減輕感。內含功能超強的16位元控制桿處理器，它會計算和儲存每一點的力道，並提供搖桿和遊戲之間快速的資訊傳送。搖桿本體有八個可程化按鈕，這意謂著您可以為每個按鈕設定不同的功能，以符合目前所玩的各種遊戲。

微軟「Precision 2」



Precision 2也是微軟所推出的一款飛行搖桿，這一款搖桿本身沒有具備力回饋技術，但是飛行搖桿上面所應具備的一些功能它都有涵蓋到。Precision 2採用USB介面，安裝十分簡便，只要接頭插上，Windows 95/98遊戲控制器裡頭等調校方面的測試都能馬上使用，搖桿總共有8個功能鈕，另外還有一個苦力帽與一個推桿式的節流閥，上面這些按鈕都具有可程式化的設計，如果想將發揮Precision 2的極致功能，可以透過搖桿所附的軟體來對按鈕做設定。

整體來看，Precision 2的外型相當冷酷而且有高科技感，桿身和基座是黑色硬殼塑膠，底下的鐵製底盤讓整支搖桿更有份量。特別是在握桿方面重新設計過，上面的2號按鈕變得比較大，顯然是為了讓玩飛行遊戲時武器的發射更容易，而且握桿也具有旋轉軸設計，可以左右旋轉，用來控制飛機尾舵的調整。

微軟「Force Feedback Wheel」

駕駛方向盤、力回饋、類比模



在眾多的遊戲類型之中，賽車遊戲也是備受大家喜歡的一種，為了讓賽車時能操控更方便，盡情享受駕駛的快感，微軟公司也推出了此款新型的駕駛方向盤，此方向盤採USB介面，並具有力回饋技術，它是以數位光學技術提供精確的動力控制，搭配16bit/25MHz的動力副處理器，使力回饋的效果更加明顯。

全黑機身的Force Feedback Wheel具有8個可程式化按鍵，其中手握方向盤時拇指可觸及的地方有6顆按鍵，方向盤下方則有兩個控制鍵，可以用來設定為排檔或視角的切換。此外，Force Feedback Wheel亦配備有一組腳踏板，提供用腳來踩踏油門和煞車的功能。

在整個的設計上，方向盤本身蠻大的，很好把持操控，而且腳踏板也堅固止滑，不易翻倒。另在方向盤的中央還具有動力回饋On/Off的開關，可以用手按下，直接讓各位控制動力回饋的使用。

人因「合體之翼II－王將莫邪」



參考售價：790元（門市價格

此款搖桿採用日本技術「超合體概念2000」設計，產品結合了Joystick和GamePad。亦即合體時結合了搖桿及GamePad功能，最高可以同時使用12組按鍵；而在分離時搖桿及GamePad仍然可以單獨使用，不用再另外加裝轉接設備。此外，它也解決一般搖桿只能使用於飛行及3D射擊遊戲的問題，因為同時具有搖桿及GamePad的功能，合體之翼讓我們在各式模擬器、動作、益智、角色扮演、運動等遊戲中都能盡情享受。

由於在組合時，合體之翼II可以同時使用Joystick和GamePad，所以我們能有更多的按鍵來進行遊戲，而在分離時，即能以針對遊戲的類型來使用合體之翼II，因此不會發生用Joystick玩NBA Live或是拿GamePad打飛機的窘境。除此之外最大的好處是，我們以後如果要和好朋友來個雙打，再也不用安裝Y型接頭來犧牲搖桿的部分功能，而這些好處只要付出一隻搖桿的價錢即可。

人因「超時空之翼」





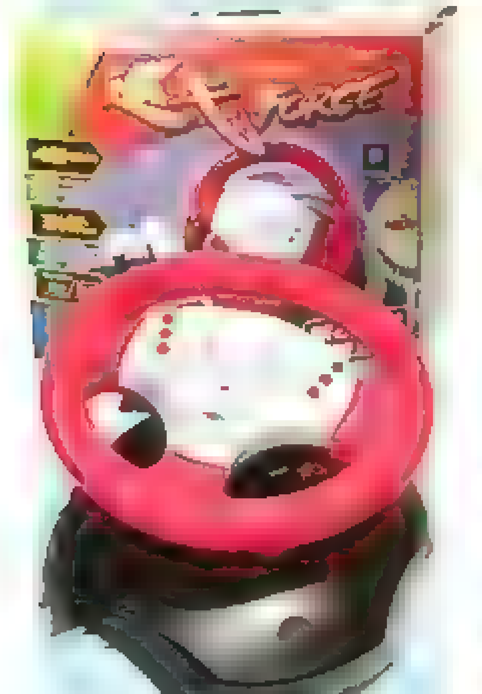
飛行操縱桿、頓比

參考售價

人因這款「超時空之翼」算是一只基本功能型的飛行搖桿，在連接的介面上，並非是使用隨插即用的USB介面，而是採用傳統標準的15Pin搖桿連接埠。在設計上，它有幾個特點，首先是使用先進的"Power-spring"操控輔助裝置，大幅提升搖桿操控性30%，並兼具防塵、防水及吸震效果。另外，在搖桿上還搭載了第二代極速節流閥及四組超感應按鍵，可以在遊戲之中發揮很好的效果，特別其在底座上面還增設一組節流閥與視覺頭盔模式的切換開關，可以將搖桿設定成是要節流閥還是視覺頭盔的操作模式。

除此，超時空之翼的握把也專為亞洲及東方人設計，有一個舒服的手部休息座，即使長久使用也不會感覺疲勞，而前置式的X、Y軸調整鈕，直覺式的快速角度修正功能，更能確保您攻擊、飛行及迴旋時更加精準，前後左右絲毫不差。

人因「巡弋Force」



由產品名稱來看，「巡弋Force」便是一款具備力回饋裝置的方向盤，當沒有通電時，整個方向盤顯得軟軟的，沒有回正的力道，但是一旦啟動，進入遊戲之後，方向盤就會隨著路況的不同，傳來不同的震動反應。

巡弋Force方向盤，整體採紅、黑色系造型，方向盤大小適中，並且以橡膠包覆，握感良好且不易滑手，而且它的固定底盤有兩個前後的支撐點，可以牢固地固定於桌面之上，而不會有位移的情形發生。巡弋Force亦配備了一組油門及煞車踏板，而且底座很大，所以重心穩穩的，不用擔心用力踩踏時會把它踩翻了。油門和煞車踏板之間的間距也剛剛好，既不至於誤踩，也能兼顧到機動性。整體而言，巡弋Force的設計相當不錯，不管是安裝上或使用上，都可以看到細心的地方。



P4+DDR？這是一定要的啦～

●作者－莫凡

國產之光 VIA P4X266 強力登場

第一款支援P4處理器的DDR晶片組不是由Intel推出的喔！而是讓威盛的P4X266晶片組拔得頭籌！當然Intel也不會輕易的放過威盛，Intel和VIA的專利授權風波更是鬧的人盡皆知。威盛認為RAMBUS記憶體平臺（i850）成本過於昂貴，而支援PC-133 SDRAM記憶體的平台（i845）又會使Pentium4的效能不彰，所以威盛力推DDR記憶體成為未來的主流，打造出最佳的DDR+Pentium 4系統平台，也就是對應Intel P4平台的P4X266 DDR晶片組！



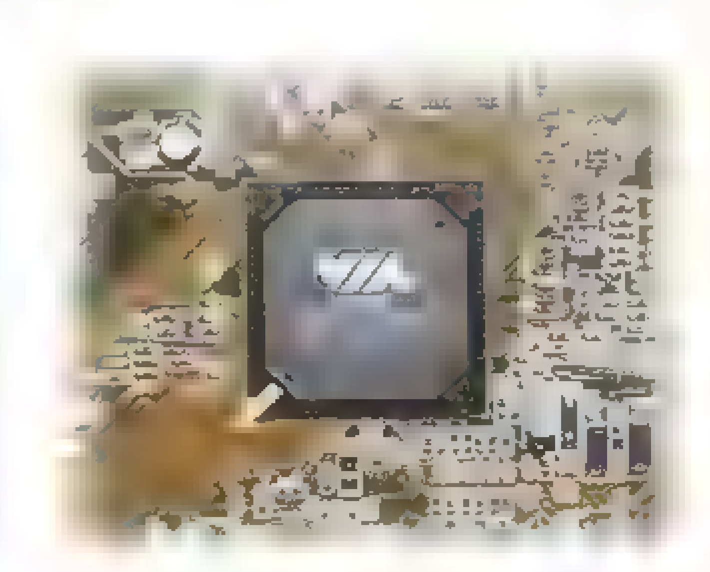
P4X266晶片組本尊！表面採霧光處理，是很漂亮啦！但是拍照不是那麼的簡單！表面上除了打印VIA的Logo之外，也加上的S3的字樣，你知道為啥嗎？因為威盛考慮到S3跟Intel有「專利交叉授權協定」，為了怕Intel又以專利授權這一檔事來亂，因此刻意在晶片組上同時印上S3和VIA雙商標，這樣就變成「威盛委託S3代工製造」，避免出現法律訴訟的麻煩，這種做法已經不是威盛的第一次，早期的694X晶片組，印上的是NS-VIA雙商標。

P4X266、P4X266A 晶片組簡介

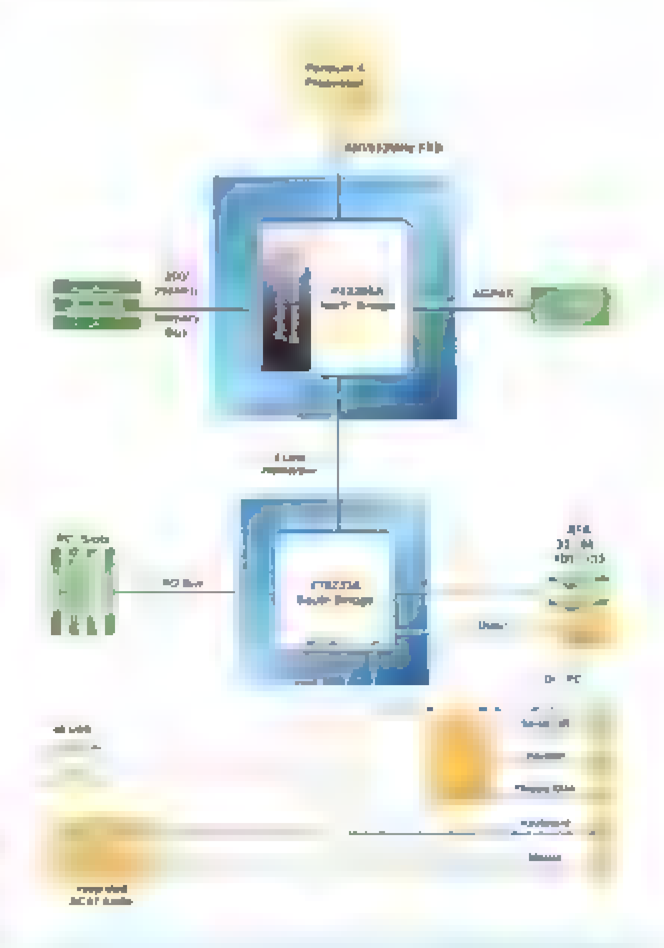
P4X266晶片組是由北橋晶片VT8753和南橋晶片VT8233（有時使用8233A，它將會提供ATA-133，8233A和8233針腳不相容）所構成，而南北橋晶片之間的傳輸則是以VIA的V-Link技術，將資料頻寬提升至266MB/S！P4X266採用記憶體非同步模式，但它可以使用DDR266記憶體，將提供2.1GB/S的記憶體頻寬，再搭配Pentium 4 NetBurs的架構設計，理論上比Intel的850或是845晶片組都好！而成本的部分，由於現在DDR記憶體的成本和PC133 SDRAM記憶體非常接近，讓P4X266比i845/850都具備更好的效益比！

雖然P4X266晶片組可同時使用PC133 SDRAM記憶體或DDR記憶體，但威盛並不建議，因為效能會有明顯的落差！至於P4X266A晶片組，主要是支援更高的533MHz前端匯流排，P4X266A和現在的P4X266針腳相容。P4X266A的北橋晶片加入「Performance Driven Design」技術，對原來P4X266的記憶體控制核心進行了一系列改進和增強，據稱記憶體性能的增幅達到了20%之多，提升了系統整體性能的作用。

VIA的P4X266(A)晶片組導入一個新技術VIA Modular Architecture Platform（簡稱V-MAP可模組化架構），也就是說主機板廠商不論是使用內建的S3顯示功能的P4M266或是P4X266(A)，都不必重新Layout主機板線路，直接替換北橋晶片即可，不僅大大節省了研發費用，還可以加速產品推出的時間（威盛還有VPX-64晶片，可以支援4個64位66 MHz的PCI插槽，目的是搶下Sever級的市場）。



VT8233南橋晶片採用376Pin BGA封裝設計，KT266晶片組也是搭配它，另外亦可以選擇內建3COM高速乙太網路控制晶片的VT8233C，讓P4X266的整合功能更強悍！



VIA P4X266A晶片組工作模式架構圖

VT8753北橋晶片採用664Pin BGA封裝設計，支援Pentium 4 DDR400MHz設計，最大支援高達4GB的PC1600/PC2100 DDR記憶體或PC100/133 SDRAM記憶體（3組記憶體插槽），比Intel的850或是845晶片組強（此兩者僅支援3GB）。

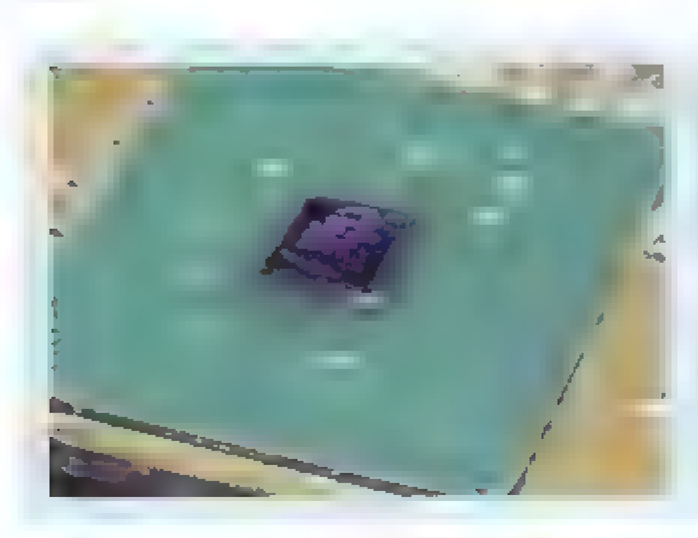
薑還是老的辣 Intel i845D 晶片組

單從名稱上來看，i845D 晶片組只是 i845 晶片組的改進版，Intel 將 i845 晶片組定位在低價 P4 市場，i845D 則是 Intel 推出的第一款支援 DDR 記憶體的 P4 晶片組，原本只支援到 DDR200 規格的 DDR SDR（PC1600）記憶體，而能提供的記憶體頻寬也只有 1.6GB/s，但因為 DDR266 記憶體下滑，所以不得不增加支援 DDR266 記憶體（PC2100DDR）的架構！

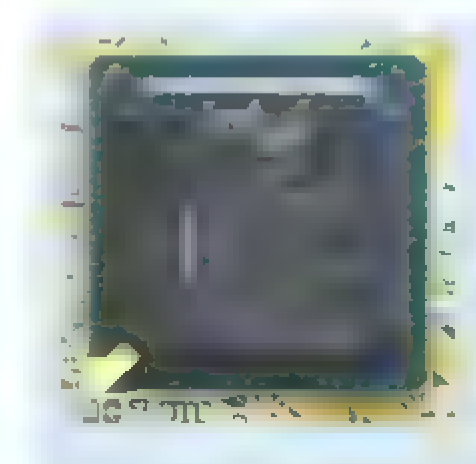
i845D 晶片組採用 B0 的核心（已從 A3 進步囉），北橋晶片（Intel 稱之為 MCH）內加入了 DDR 記憶體控制。i845D 晶片組沿襲了 Intel 晶片組的 HUB 架構設計，由 i845D MCH（Memory Controller Hub，記憶體控制中心）和 ICH2（Input/Output Controller Hub，輸入／輸出控制中心）兩顆晶片組成，其實和傳統晶片組的南北橋晶片大同小異，我猜只是個噱頭罷了！



i845D 晶片組工作模式架構圖



很像 FC-PGA 的 PIII 吧！i845D MCH 晶片編號為「i82845」，採用 0.18 μm、593Pin FC-PGA 封裝，除了變成支援 DDR 記憶體之外，其他部分和原 i845 MCH 完全一樣。i845D MCH 支援 400MHz FSB Socket423/478 的 P4 處理器，可安裝 PC133 SDRAM 或者 PC1600/PC2100 DDR SDR 記憶體（四組擴充插槽，最大記憶體容量 2GB），最大頻寬可達 2.1GB/s，採用 1.5V AGP 2X/4X 介面。



i845D ICH2 晶片南橋採用編號 82801BA，為 0.18 μm、360Pin FBGA 封裝，支援網路連接介面、CNR 插槽、USB1.1（最大支援 4 組 USB 插槽）、Ultra ATA/100 硬碟傳輸、6 聲道 AC'97 Codec 與 PCI 介面 133MB/s 頻寬設計。

三種晶片比較表

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北橋晶片	i82845 B-Step	VIA VT8753	SiS645
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
南北橋連接技術	Hub Link（266MB/sec）	V-Link（266MB/sec）	MuTIOL（533MB/sec）
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
記憶體支援	PC2100/PC1600 DDR SDRAM	PC2100/PC1600 DDR SDRAM、PC133/PC100 SDRAM	PC2700/PC2100 DDR SDRAM、PC133/PC100 SDRAM
[illegible]	[illegible]	[illegible]	2.7GB/sec
最大記憶體容量	2GB 2 DDR DIMM 插槽	4GB 4 DDR DIMM 插槽	3GB 3 DDR DIMM 插槽
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
AGP 4x 支援	支援	支援	支援
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
支援 USB 總數	4 組	6 組	6 組
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
AC'97	支援	支援	支援
CNR/ACR 支援	CNR	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	支援	支援

測試規格一覽表

CPU	[illegible]
RAM	Kingmax 256MB DDR333（PC2700）
[illegible]	ELSA Gladiac Ultra [illegible]
HDD	IBM 7200rpm 40GB ATA/100
[illegible]	[illegible]

備註：本次測試數據由於晶片組不同，[illegible]



榮耀台灣！矽統 SiS645 晶片組

SiS645是第一款支援DDR333的晶片組，設計上採用了傳統的南北橋架構，由SiS645北橋和SiS961南橋構成，而DDR333記憶體的運行速度達到333MHz時，「理論上」頻寬最大可達2.7 GB/s，比起P4X266或i845D晶片組都較佔有優勢，不過值得注意的是，SiS645晶片組當使用DDR266記憶體時，最多可安裝3條記憶體插槽達3GB，如果是DDR333記憶體，則只能安裝2組記憶體到2GB。

SiS645晶片組採用MuTiol架構(Multi-Threaded I/O Link)，主要用來連接南、北橋晶片，可以將兩塊晶片之間的連接帶寬提高一倍，與VIA的V-Link技術大致相同，這條雙向16位寬、266 MHz的匯流排帶寬可達533 MB/s。

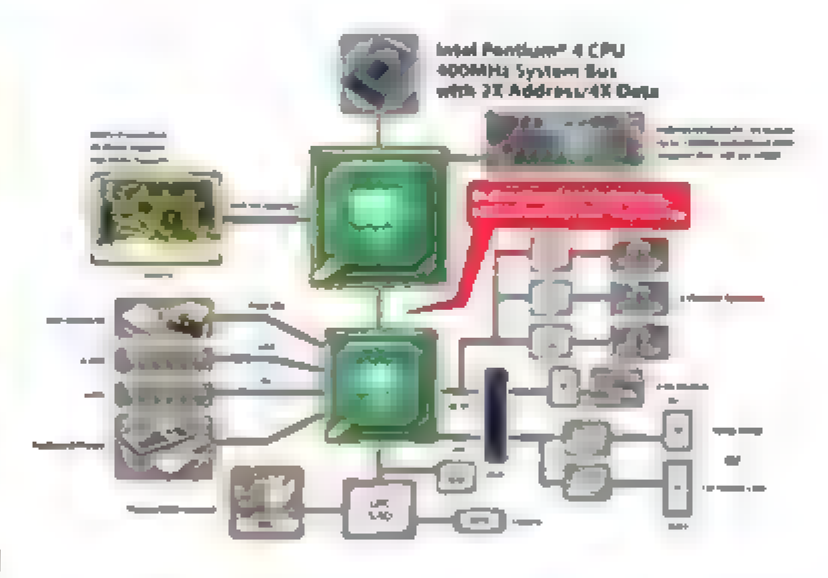
類似於VIA的V-MAP可模組化架構，SiS也開始將645北橋與未來的650北橋做整合設計，未來廠商會對它很感興趣，南橋將會用962南橋（內建IEEE 1394）來替代現在的961南橋。雖然SiS645是矽統開發的第一款Pentium 4晶片組，但是卻表現出了非常好的穩定性，一般安裝下，使用者不需要安裝任何驅動程式，只需使用Windows內建的驅動就可以穩定的工作，再加上價格低廉，對於中低端消費者有相當大的吸引力。



SiS645晶片組的南橋採用SiS961，可支援多達6個PCI插槽，與ATA-100/66/33 IDE傳輸模式（可惜沒有ATA-133），並具備Fast Ethernet快速乙太網路（10/100Mb）以及Home Networking家庭網路控制器（1/10Mb的HomePNA2.0），其他像是AC 97 V2.2（5.1聲道）的音頻解碼器與數據機解碼器均可支援使用。



SiS645北橋晶片可以同時支援SDRAM和DDR SDRAM，並正式支援166MHz頻率的DDR333記憶體，讓頻寬從2.1GB/S提升到2.7GB/S，所以DDR333記憶體正式的規格稱為PC2700，而且SiS645北橋晶片可以做到前端匯流排和記憶體匯流排「非同步運行」，也就是開放讓使用者自行設定。



SiS645晶片組工作模式架構圖

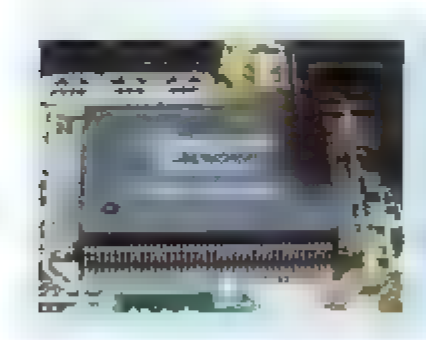
威盛自個來！VIA P4XB-RA主機板

P4XB-RA是一塊威盛推出的自有品牌主機板，從名稱不難猜出就知道它採用的是P4X266A晶片組，提供了三條DDR DIMM插槽，每個插槽最大支援1GB的記憶體，總共可以支援3GB的DDR記憶體，並且支援一個AGP 4X顯示介面和5個PCI插槽，沒有提供AMR或CNR插槽，不過這樣也好，我看很少人會用這兩種插槽吧！

P4XB-RA採用PCI硬體音效解碼晶片CMI8738，此晶片具備有六聲道的聲音輸出喔！VIA還有一款內建Realtek（螃蟹牌）的RTL8100網路控制晶片，此主機板名稱為P4X266-PE11-LA。在主機板供電方面，P4X266採用了三相電源給P4處理器供電，此塊主機板雖沒有提供6Pin的P8供電插頭，但必須插上4Pin的輔助電源插頭才能啟動系統，所以消費者必須要使用P4專用電源供應器才可以正常工作喔！



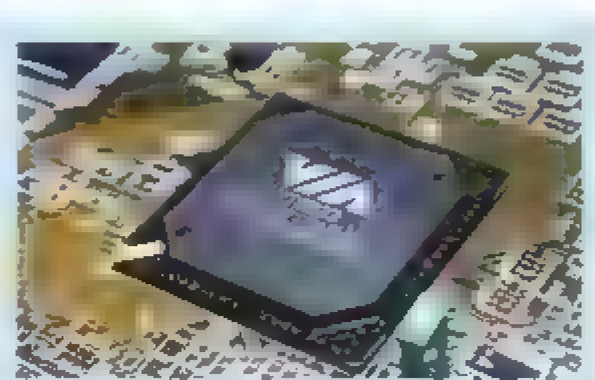
表面採包光處理的北橋晶片P4X266A，讓P4XB-RA可支援高達3組記憶體插槽、總容量4GB的PC1600/PC2100 DDR記憶體。



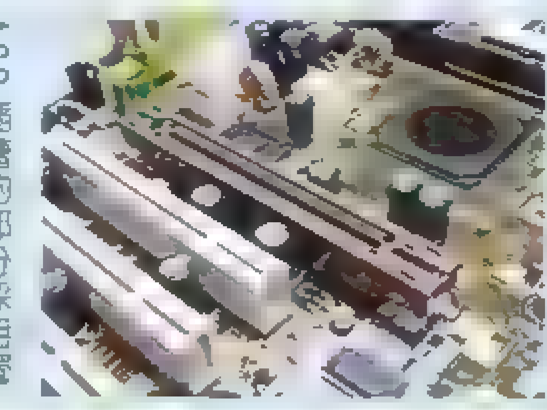
環境控制的部分則是交給Winbond的W83697HF來掌控大局。



P4XB-RA音效的部分則是交給CMI8738硬體解碼晶片，此音效晶片為PCI匯流排設計並具備六聲道聲音輸出，嗯～不錯喔！



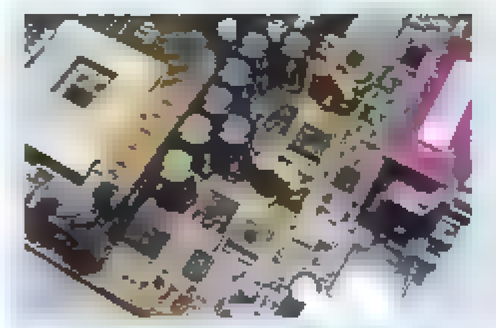
P4XB-RA主機板採用VT8233南橋晶片，不過VT8233並不具備網路整合的功能。可購買擁有網路功能的P4X266-PE11-LA！



AGP插槽的部分採用獨特的卡榫設計，支援AGP 2X/4X Mode。



內建RAID控制晶片，由Promise公司所推出的PDC20265R晶片，透過此晶片，讓P4XB-RA這塊主機板能支援多達八組IDE Device！



在CPU插槽旁邊的一個個方塊，它就是電容旁邊，看起來像是小豆干的東西，它們就是讓P4XB-RA具備三相電源的重要功臣，主要的功能就是讓供電更穩定，換句話說，系統也更穩當啦！

VIA P4X266 測試數據一覽表

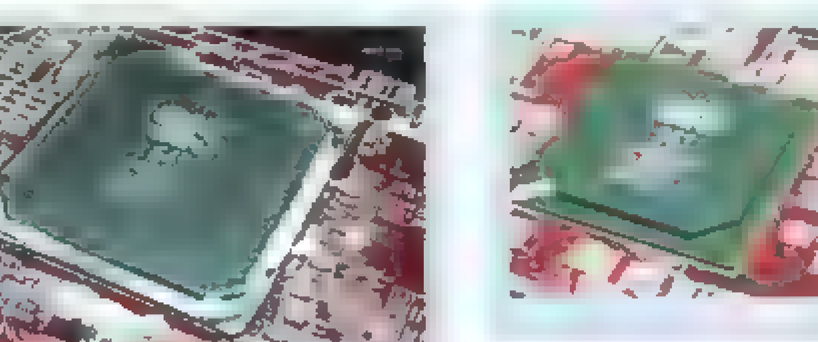
測試項目	測試數據
Sisoft Sandra2001 ALU (CPU 測試)	1190
Sisoft Sandra2001 FPU (CPU 測試)	1219
3Dmark 2001 Pro	3990 (1024X768、32bits)
[illegible]	[illegible]
High-End Disk Winmarks	29800
Business Winstone 2001	[illegible]
Content Creation Winstone 2001	60.7

微星 SiS645 主機板 -645 Ultra

微星645 Ultra主板採用了SiS 645晶片組、ATX From Factor設計，支援Socket478的Pentium 4處理器，嘿嘿，它也使用三相電路供電喔！645 Ultra支援1個AGP4X插槽、5組PCI插槽、1個AMR插槽以及3組記憶體模組(DIMM)，最大可支援多達3GB的PC2100 DDR記憶體，可是你可別忘了我前面說的，當插上PC2700 DDR記憶體時，最多只能支援到2GB喔！

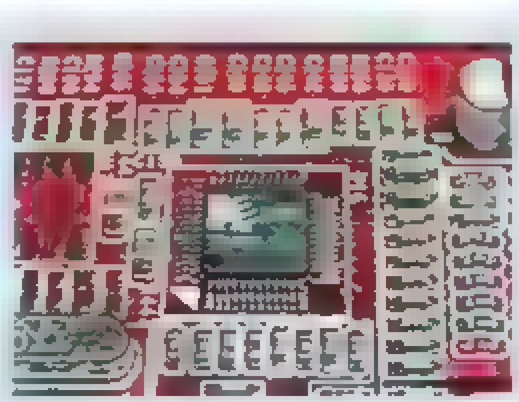
從整個佈局來看，這款645 Ultra的layout相當紮實，雖然採用標準的ATX設計，但是它稍微小一些(30.5公分x 22.0公分)，安裝進機殼中相對的也輕鬆了許多。645 Ultra設計上沒有較特別之處，沒有設計RAID和硬音效卡，微星的特色也沒有在這塊主板上出現。種種情況都表示，這款主機板追求的是性能、價格比，這也是SiS晶片組主機板的一貫傳統。不過，作為微星的產品，這塊主機板在用料和佈線上有高水準的表現，採用的都是優質元件，保證了性能的強勁和運行的穩定。

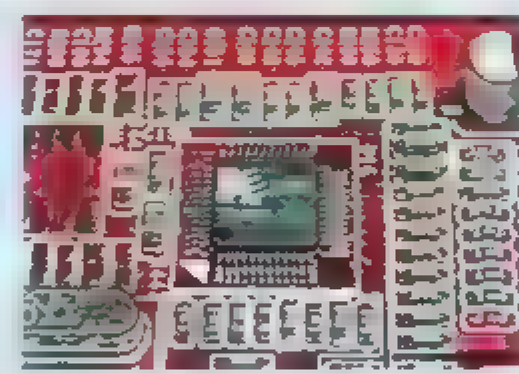
AGP插槽的部分採用獨特的卡榫設計(由下往上推)，支援AGP 2X/4X Mode，插槽上貼有注意事項，蠻貼心的設計。



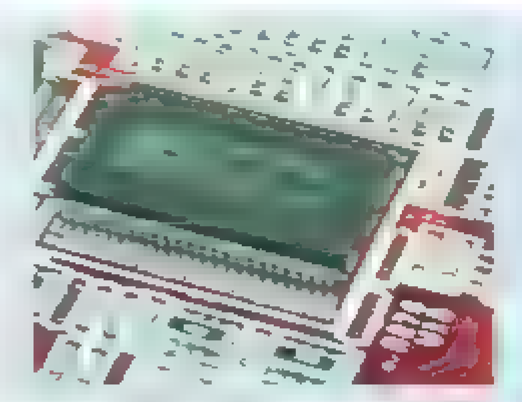
SiS645北橋晶片支援400MHz前端匯流排，最大支援3GB DDR333/DDR266/PC133記憶體，支援AGP 4X和Fastwrite功能，符合AGP2.0規範。由圖中可看出，微星出廠的主機板，散熱膏塗的可真多，我擦了老半天還是「白白」的！

SiS961南橋晶片支援ATA33/66/100、6個1.1標準的USB、10/100Mb乙太網控制或1/10Mb HomePNA 2.0、AC'97 2.2標準，提供5.1聲道輸出。

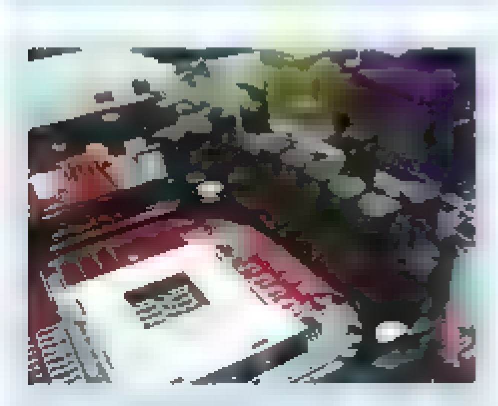




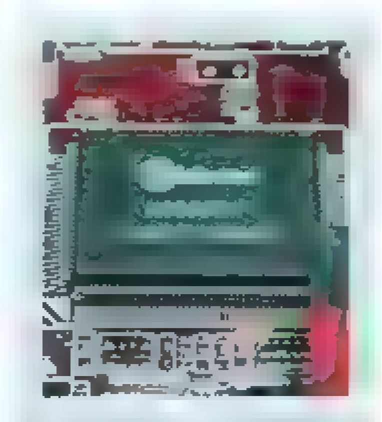
音效部分較為美中不足，因為645 Ultra僅採用Realtek ALC201A AC'97 Codec軟體音效解碼。



頻率控制晶片也是採用國際大廠ICS。



CPU插槽附近的電容與佈線都相當紮實！



645 Ultra與P4X266一樣採用Winbond的W83697HF環境控制晶片。

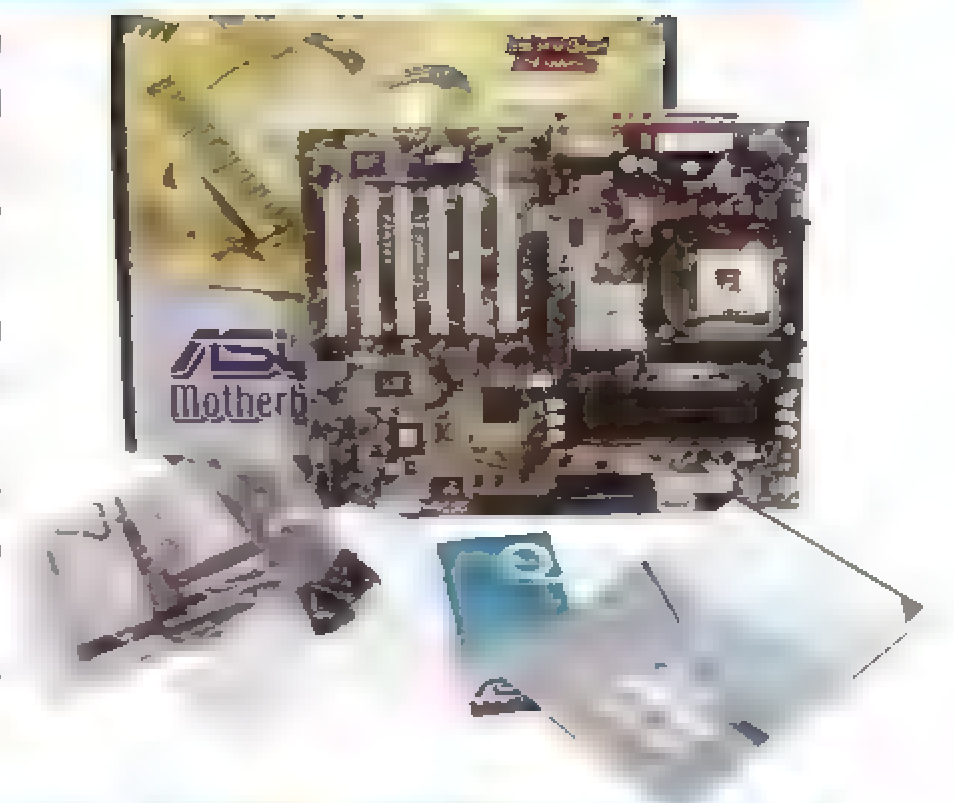
MSI 645Ultra測試數據一覽表（採用DDR333記憶體模組）

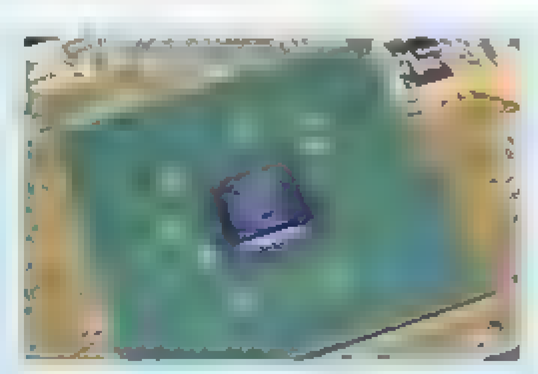
測試項目	測試數據
Sisoft Sandra2001 ALU (CPU 測試)	1102
Sisoft Sandra2001 FPU (CPU 測試)	[illegible]
3Dmark 2001 Pro	4003 (1024X768、32bits)
[illegible]	[illegible]
High-End Disk Winmarks	29800
Business Winstone 2001	[illegible]
Content Creation Winstone 2001	62.7

華碩 i845D 主機板－P4B266

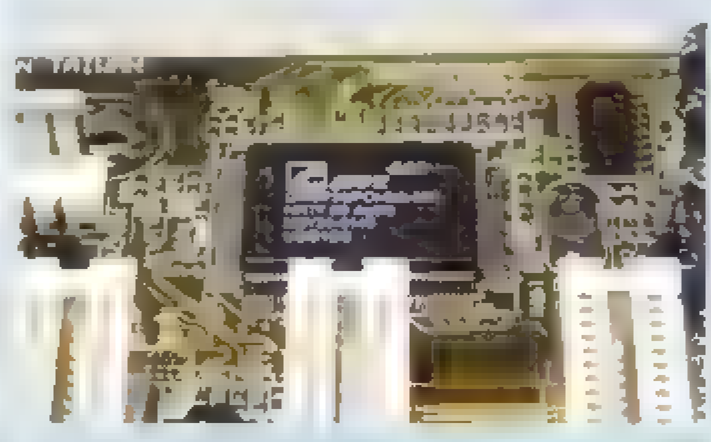
華碩的P4B266主機板提供了一個AGP 4X顯示介面（只支援1.5V的AGP顯卡）、6個PCI插槽和1個CNR插槽，也相同的採用二相電源給P4處理器供電，因為i845D只支援4個DDR記憶體DIMM，所以P4B266雖然提供了二條DDR DIMM插槽，但不能同時支援二條雙BANK的DDR記憶體！P4B266內建C-Media的CMI8738 / PCI-6ch -LX聲音晶片，它還可以搭配一塊可選購的子卡，透過子卡可以增加SPDIF IN數位音頻輸入和SPDIF OUT數位音頻輸出介面，可以輸出5.1聲道的數位音頻信號，不過沒有提供光纖輸出功能。

P4B266配備了NEC出品的USB2.0控制晶片，可以支援4個USB2.0介面，除此之外還支援Secure Digital (SD)、Memory Stick (MS)、Smart Card的快閃記憶體讀取裝置，以及24Pin ASUS iPanel介面（讓外接插槽可以拉至機殼前面）；P4B266在BIOS內提供了極其豐富的調整設定，可以做到以1 MHz為間格的線性微調和CPU核心電壓調節，另外在主機板上還設有DDR記憶體電壓的調節跳線。

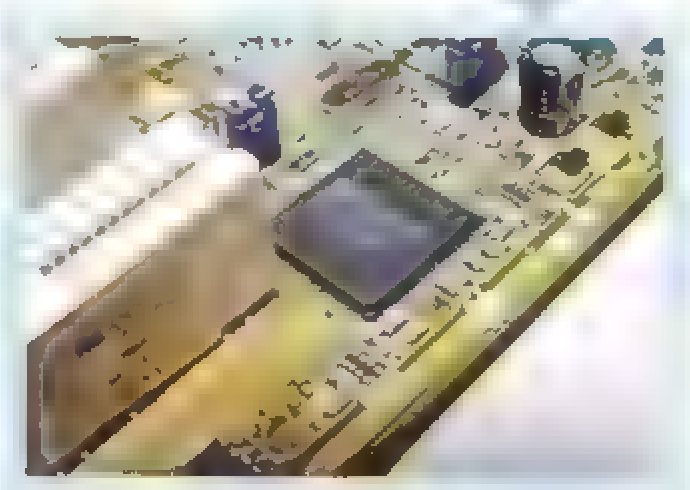




很像Pentium III的北橋晶片i845D MCH (Memory Controller Hub，記憶體控制中心)，製程也從由1845 MCH晶片的「A3」版提升到了目前的「B0」版，其正式名稱已經定為「i845 B0-Stepping」。



P4B266音效的部分則是交給CMI8738硬體解碼晶片，此音效晶片為PCI匯流排設計並具備六聲道發音輸出，還可搭配SPDIF數位輸出喔！



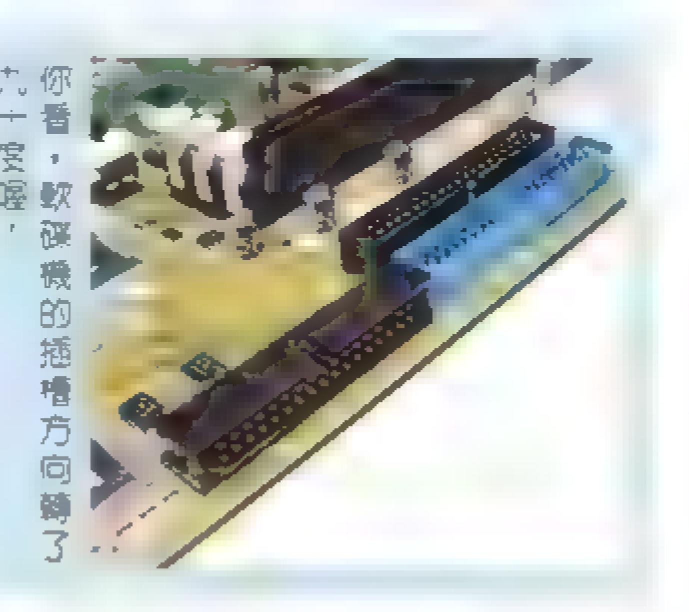
P4B266所使用的i845D晶片組並沒有支援USB2.0標準，但華碩添加了一個NEC的USB2.0控制晶片，因此P4B266也就能夠支援多達4個USB2.0的傳輸介面。



P4B266南橋方面採用的ICH2晶片為編號82801BA，採用0.18 μm、360Pin EBGA封裝，在ICH2晶片的功能上，i845D晶片組和i845晶片組完全保持一致。



P4B266所附的數碼輸出卡，卡上有著SPDIF數碼輸出、輸入埠，使P4B266成為真正具備6聲道數碼輸出。



你看，軟碟機的插槽方向轉了九十度喔。

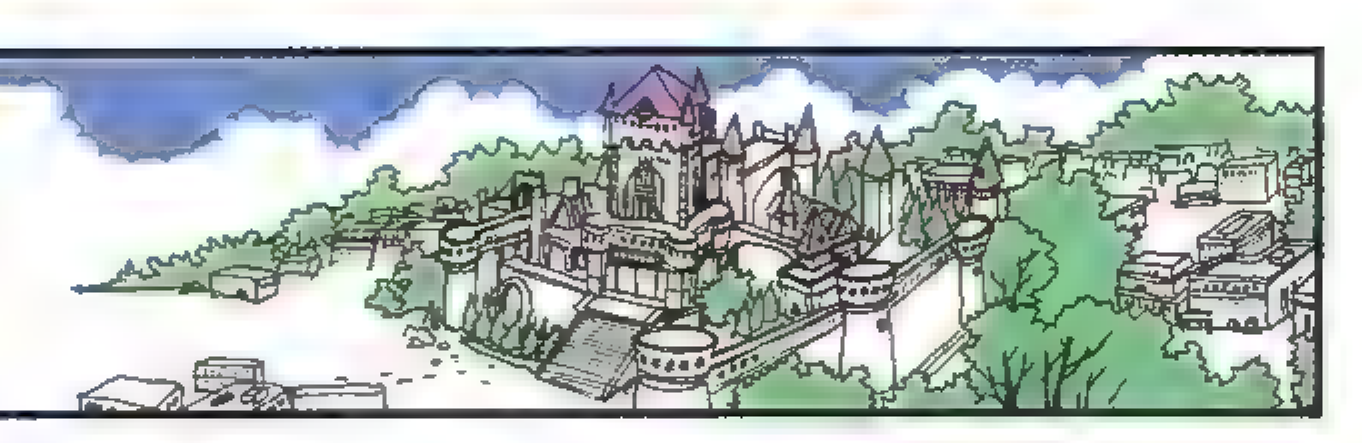
ASUS P4B266 測試數據一覽表

測試項目	測試數據
Sisoft Sandra2001 ALU (CPU測試)	1031
Sisoft Sandra2001 FPU (CPU測試)	1964
3Dmark 2001 Pro	3902 (1024X768、32bits)
[illegible]	[illegible]
High-End Disk Winmarks	29100
Business Winstone 2001	[illegible]
Content Creation Winstone 2001	62.1

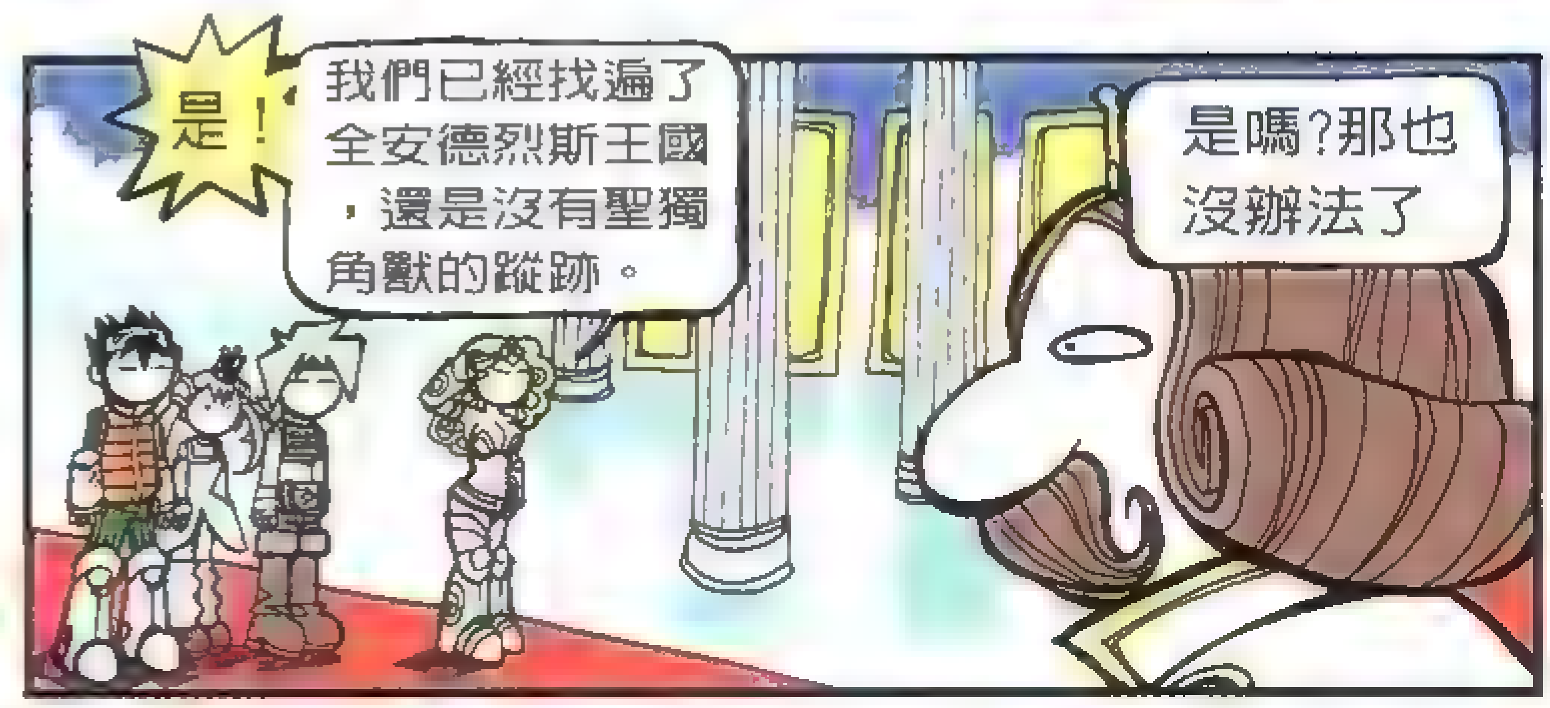
可在BIOS中對CPU的外頻做1MHz的線性微調。

歐茲的鐵匠舖

安德烈斯王國-王城




還是沒找到嗎？


是！
我們已經找遍了全安德烈斯王國，還是沒有聖獨角獸的蹤跡。
是嗎?那也沒辦法了


也許聖獨角獸只是個傳說吧！
也許祂根本就不存在吧！




END



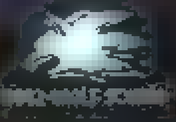
運動你的心・運動你的腦筋
【中國魔法牌】®
可增強式紙牌遊戲
水滸傳
全球首創六角戰牌玩法
將紙牌以西洋棋與象棋的方式呈現
徹底訓練一個人思考的創意和臨場應變的智慧
本系列共144張牌，可與【中國魔法牌】其他系列合併使用
增強包
建議售價60元
內含10張隨
基礎組合
建議售價150元
內含20張隨機置入之紙牌
15張水滸傳基本水晶
本產品採用德國Phoenix Diamond頂級紙牌專用紙張印製
中國魔法牌之水滸傳系列使用之圖片版權及遊戲規則版權屬雪狼工作室所有 版權所有，請勿仿製
http://www.arcane-dragons.com


【中國魔法牌】
可增強式集換紙牌遊戲
系列之一 天子傳奇
全球獨創六角戰棋系統

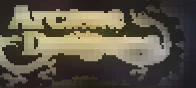

水滸傳











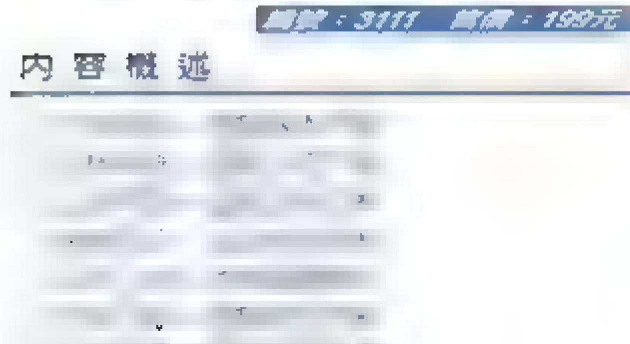
軟體世界 叢書系列

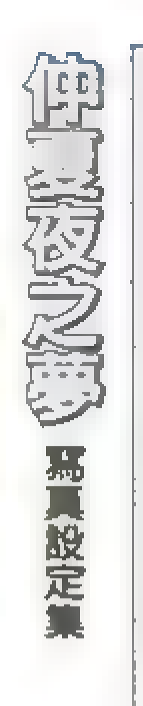




編號：3111 售價：199元

內容概述

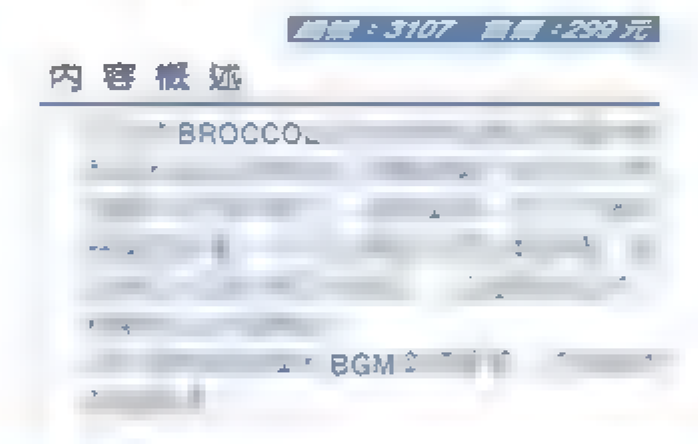




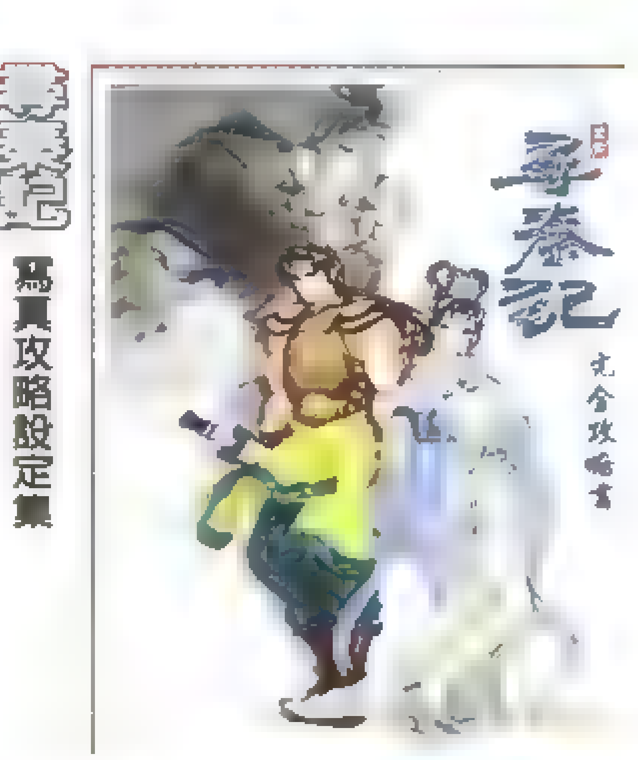


編號：3107 售價：299元

內容概述



尋秦記 寫真攻略設定集

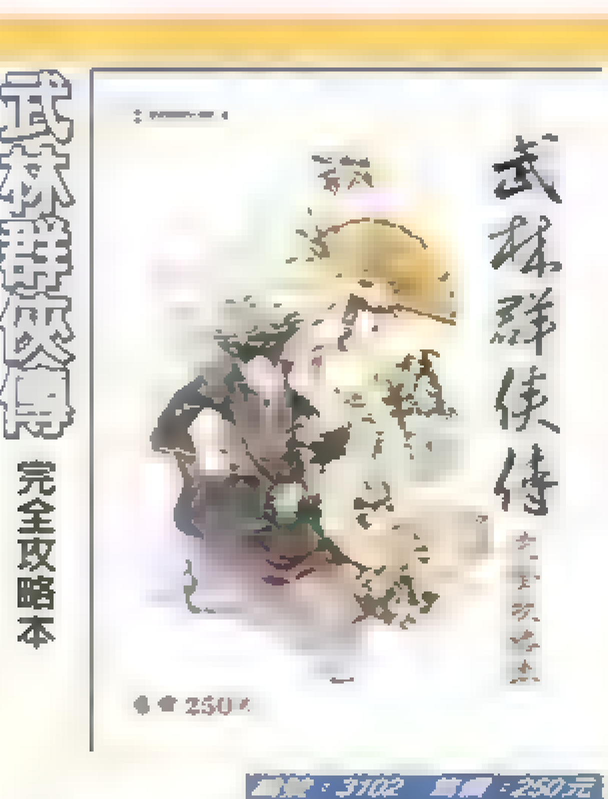


編號：3106 售價：250元

內容概述



武林群俠傳 完全攻略本



編號：3102 售價：250元

內容概述

熾炎傳說 完全攻略本



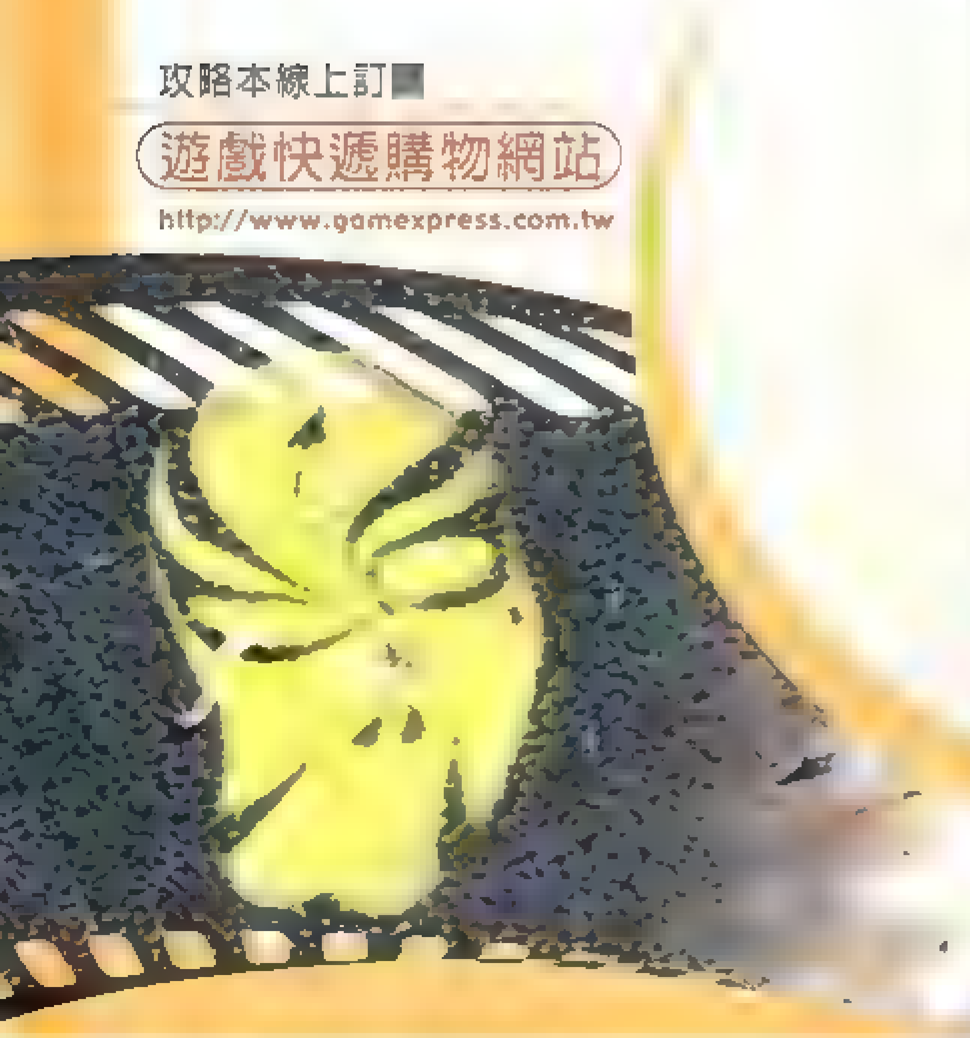
編號：3100 售價：250元

內容概述

攻略本線上訂購

遊戲快遞購物網站

http://www.gamexpress.com.tw

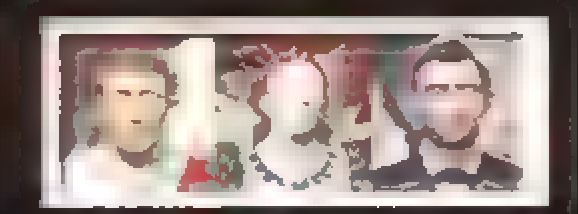




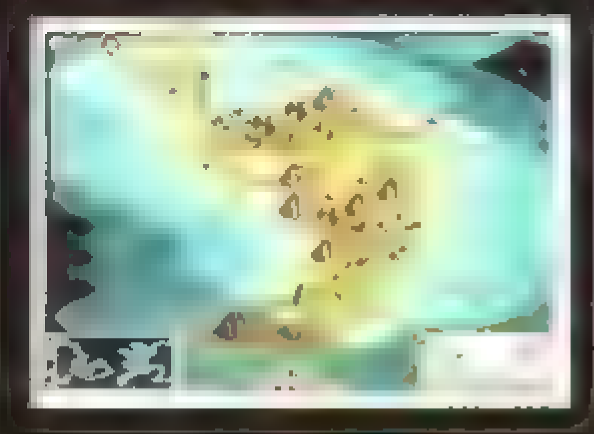
蓋亞大地傳說 完全攻略本
編號：3105 售價：199元
內容概述
仙狐前傳·水火金書 攻略設定集
水火金書
編號：3103 售價：250元
內容概述
大唐雙龍傳 完全攻略書
大唐雙龍傳 完全攻略書
編號：3098 售價：280元
內容概述
天使之都 完全攻略本
天使之都
編號：3097 售價：199元
內容概述
CHARACTER
MAP
MISSION
DATA
APPENDIX
三國群英傳II 完全教戰之書
編號：3091 售價：199元
內容概述
精彩出集、值得收藏



24H
全天候供應
全國網咖通販
比便利商店還要便利買點數卡不必到超商
玩家大方便
挑燈夜戰的網友們
半夜買不到點數卡嗎？
請至智冠科技簽約網咖店
讓你一路暢玩無煩惱
Let's go
相關販售點請洽智冠網站
網址：WWW.SOFT-WORLD.COM
ON LINE GAME通通有
最In Hot商品熱賣中
售價特廉DC GAME NT$99元199元299元以現場實際商品為主
名額有限
加盟要快喔！
網咖大利多
14864 9917
網咖加盟專線
北區：(02)27889188轉215 中區：(04)22020870 南區：(07)8150988轉216











CIVILIZATION



INFOGRAMES
Taiwan

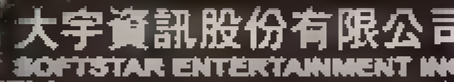


英寶格股份有限公司
INFOGRAMES TAIWAN LIMITED
www.tw.infogrames.com



FIRAXIS





大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.



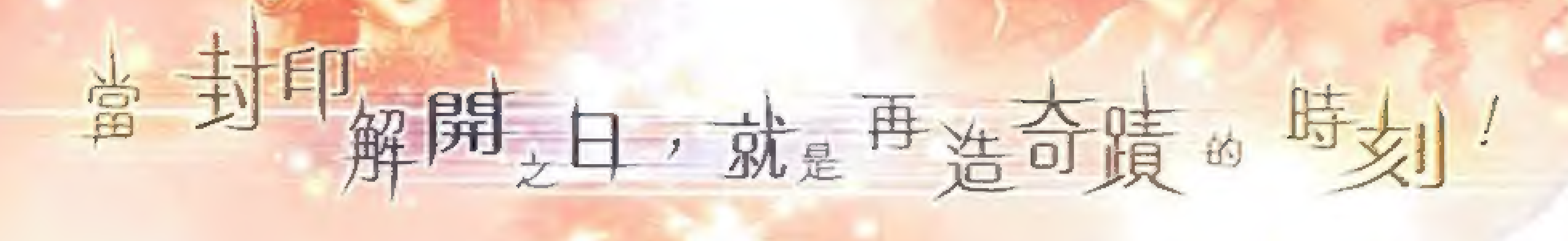
模擬樂園
RollerCoaster
TYCOON
2002
實現那不可能的夢想!!
挑戰世界最高速雲霄飛車記錄
瞬間氣壓爆發時速172KM
垂直上升墜落自52M高空下滑全程一分鐘結束。
造價新台幣八千五百萬元，你做得出來嗎？
•自由度最高的模擬遊戲
•研發自己的雲霄飛車
•創造自己的夢幻國度
•分享你的喜悅給朋友
•創造你的樂園與友同樂
INFOGRAMES
T-TIME 光譜資訊股份有限公司
T TIME TECHNOLOGY CO LTD


Backyard BASEBALL
Home run!
全民熱血運動開始!預備備GO!
這群明日之星需要滿懷熱血的你,帶著他們朝世棒前進!!
Season Play
熱血棒球
INFOGRAMES



鬼神之門
GHOST & GOD
連續劇要換跑道啦！
一套產品二款遊戲!!
連續劇式大型RPG
國內首創第一套!!
鬼神之門送你玩八仙!!
1. 請將此張圖着上你認為最好看的顏色!
2. 並於3月20日前寄至英寶格股份有限公司鬼神之門小組收
3. 將選出10位優秀作品,贈品將於本產品上市五日內寄達得獎者手中!
INFOGRAMES
Taiwan
英寶格股份有限公司
INFOGRAMES TAIWAN LIMITED
www.tw.infogrames.com


只有一個神話・可以永世流傳
神話
Millennium Promise™
網路遊戲
即日起全面開放下載
玩家倒數計時開始
神話永久流傳的歷史
正・式・開・啟
www.gamemyth.com.tw
YouxiLand
全球歡樂數位股份有限公司
地址：台北縣中和市中正路738號17樓之5（遠東世紀廣場B棟）
TEL：(02) 8226-2688　24小時客服專線：(02)8226-9029 轉 33-36
FAX：(02) 8226-2686　網址：http：www.youxiland.com
© 2002 YouxiLand Digtal Co,. Ltd. All Rights Reserved
特別推薦神話最速配：
微星科技
Link to the Future
KINGMAX
協泰國際



第一個封印被解開，風精靈從千年中飛翔。

解開沉睡已久的七個封印，釋放前所未有的娛樂能量....

一 奇幻詩篇的劇情封印，爲你解開...

首部專爲電玩遊戲打造的小說—納蘭 撰『第七封印』改編，藉由解開沉睡一萬八千年的封印之謎，引導玩家走進奇妙的幻想世界！

二 浪漫曲風的音樂封印，爲你解開...

邀請以「超時空之鑰」與「異域神兵」（Xenogears）著名於日本的TV-GAME音樂教父光田康典，創造出巴洛克曲風的浪漫樂章！

三 栩栩如生的動畫封印，爲你解開...

減少人物模型多邊形的面數，提高圓滑程度，並加強細膩化，讓角色的肢體動作更加自然協調！

四 精雕細琢的場景封印，爲你解開...

珊瑚珠貝遍地的浮島，巍峨壯觀的法王城等各種場景將在遊戲實體化，讓你體會看小說所不能得到的視覺享受！

五 無限連擊的戰鬥封印，爲你解開...

融合招式與魔法的戰鬥，配上六種屬性及角色間的連擊技巧，創造出攻擊次數不限的作戰效能！

六 專屬實用的法器封印，爲你解開...

人物各有專屬法器，從醫療輔助到魔法攻擊，可兼具兩種以上的能源屬性，獨特的寶石鑲嵌，更能提升角色連擊能力！

第六個封印也很清晰，死靈在月光的墳園中不安的嬉戲...

七 第七封印，不玩國產遊戲的封印，等你解開...



出版發行



研發製作





周迅愛你，真愛無敵！

慶祝金庸群俠傳Online

代言人— 周迅

限量紀念包

三月初 翩然上市！

888元

三千寵愛於一身，

四大天王無顏色！

周迅愛你包



珍藏周迅造型點數卡

決戰光明頂資料片、簡易上線手冊〈含開卡150點遊戲點數〉、周迅點數卡666點儲值點數、3張周迅來台紀念卡

周迅「精靈光譜」珍愛萬用手札

活頁式行事曆、通訊本、各式「金庸群俠傳 Online」遊戲資料，讓百變小精靈--周迅，陪你紀錄生活點滴，分享遊戲心情。

爲愛義無反顧的替身娃娃6尊

保全你被KO不掉等級，不丟裝備的替身娃娃，將用生命證明愛情，讓你的武林前途大放光明！

可用20次的迷宮紀錄儀

深陷凶險迷宮中，讓你任意紀錄2次，讓你可以重回舊地，勇闖迷宮不再從頭一遍！擁有周迅的寵愛，紀錄不再是小事！

可乘50回的馬車優待券

除了可搭乘安全可靠，便捷來回武林各定點的驛馬公車外，另可搭乘練功馬車前進武林練地，痛快成就一身絕技！

http://jy.chinesegamer.net/

中華網龍股份有限公司
www.chinesegamer.net